ATARI magazin

7 Sept./Okt. '92 2. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer



Der Brainkiller MINESWEEPER

NEU * NEU * NEU

Assemblerecke
Workshop TextPRO+
Tips & Tricks für Floppy 2000-II

Im Test
Videofilm-Verwaltung

Bericht
Track Density Anzeige

News für die XL/XE
Enrico, Operation Blood, Numtris

PREMIERE:
MYSTIK TEIL 2: Das Strandhaus
TAAM - GTIA MAGIC

Quick-Ecke
Einsprünge ins Runtime
Uhrzeitanzeige in Quick

PD-Ecke: **Neue Highlights**

Jetzt noch mehr
Tips & Tricks, Games Guide, Kommunikationsecke





Spezialitäten für Ihren XL/XE

Unterhaltsam - Aufregend - Spannend

MEGA-FONT-TEXTER

Wer seine Bilder mit schönen Schriften verzieren will, dem wird die übliche 8x8-Pixelmatrix der Standardfonts bald als zu begrenzt erscheinen. Jetzt gibt es dafür den Mega-Font-Texter. Das Programm arbeitet mit größeren Fonts, die sogar teilweise bessere Qualität als die Print Shop - Zeichensätze haben! Und das Tollste: Die deutschen Umlaute und das "ß" sind mit dabei! Weiteres Plus: Man kann die Fonts auch selbst erstellen! Außerdem sind Funktionen wie Unterstreichen, Kursivstellung und Hohl (Outline) selbstverständlich. Auf der Diskette befinden sich bereits 5 fertige Fonts, Konver-tierprogramme in Turbo-Basic und eine ausführliche, deutsche Anleitung. Wer seine Bildern eindrucksvoll beschriften will, der wird dieses Programm sehr gut gebrauchen können!

Best.-Nr. AT 182 DM29,80

DIE SUPER UTILITY-DISK

Eine Diskette, die für jeden Programmierer, Spieler und Anwender gleichermaßen interessant ist! Hier sind eine Menge nützlicher und interessanter Hilfsprogramme vereint: Macroassembler, Disassembler, RAMDisk-Installierer (für 64k), DL-Designer zum Erstellen eigener Display-Lists (generiert auch ein Basic-Programm zur Übernahme in eigene Programme), Mini-Diskettenmonitor zum Verändern/Absuchen/Kopieren der Diskettensektoren, Basic-Boot-Generator, der aus einer Basic-Datei ein Bootprogramm macht (kein DOS mehr nötig!), CIO zum blitzschnellen Laden und Speichern von Datendateien in Basic, BF-Master zum Installieren eines Binärfileladers ohne Speicherplatzverlust auf der Diskette, Binconverter zum Kopieren eines Kassettenbootprogrammes in eine Disketten-Binärdatei, Copy 1040 zum Sektorkopieren, Dshift (ersetzt den MOVE-Befehl im normalen ATARI-Basic), Longcopy für Kopien von Kassette auf Diskette, Fractals als Beispiel für die Programmierung von Fraktalen im normalen Basic und Basic-Optimierer zum "frisieren" von Basic-Programmen. Außerdem DIR und FORMAT, die mit "Enter" eingeladen werden und gleich anschließend ihre Funktion, nach der sie benannt sind, ausführen. Als Bonus gibt's noch ein paar Sample-Beispiele und das Spiel LETS FROG in 3D, das "Frogger" nachempfunden ist. Es ist also bestimmt für jeden etwas dabei! Mit ausführlicher schriftlicher Bedienungsanleitung.

Best.-Nr. AT 116 DM 19,90

Bärenstarke Programme

Benutzen Sie für Ihre Bestellung einfach die beigelegte Postkarte

Beachten Sie auch die neuen Produktinformationen

Power per Post - Postfach 1640 - 7518 Bretten

Die Außerirdischen

Für alle Adventure-Freaks, oder die es erst werden wollen, ist dies nach langer Zeit des Wartens wieder eine große Herausforderung. Kurz zur Story, ohne natürlich viel zu verraten: Nur Sie können die Menschheit vor den Außerirdischen retten. Dazu ist es aber notwendig, die Zeitmaschine, die schon etwas verstaubt in der Garage steht, wieder flott zu machen. Begeben Sie sich in die Zukunft und in die Vergangenheit. Kommen Sie hinter das Geheimnis der Außerirdischen. Die Reise führt Sie in das Jahr 1200 zu den Pyramiden, in die Jahre 1876/78 in den wilden Westen, in das Jahr 1947 und in die Zukunft des Jahres 2003. Nun sind Sie gefragt lieber Adventure-Freund.

Best.-Nr. 148 DM 24,80

DYNATOS V. 2.0a

Wenn Sie ein Programm zur Manipulation von Diskettensektoren suchen, können wir Ihnen DYNATOS empfehlen. Damit ist nicht nur das EINSEHEN, VERÄNDERN UND SCHREIBEN von Sektoren möglich, Sie können im Dezimal-, Hexadezimal-, Dual-, ASCII-, Bildschirmcode und im (Dis)Assembler editieren, nach einer ZEICHENFOLGE SUCHEN, BACKUPS der Sektoren aufrufen, Sektorenbytes logisch miteinander VERKNÜPFEN, mit dem CALCULATOR Umrechnungen vornehmen, Sektoren AUSDRUCKEN, die VTOC VERÄNDERN, FORMATIEREN, RELINKEN, die DISK MAP einsehen, Dateien UMNUMMERIEREN, einen BINÄRDATEIMICROLADER nutzen, ein Basic-Programm in eine BOOTDISK VERWANDELN, die HAPPY/SPEEDY/TURBO manipulieren, einen kleinen SEKTORKOPIERER in Anspruch nehmen und, und, und! Ein äußerst vielseitiges Programm, das jeder ATARIaner gebrauchen kann!

Best.-Nr. AT 179 DM 29,80

KrIS

Kraftfahrzeug-Kosten-Informations-System

Wer sich beruflich oder privat mit Kraftfahrzeugen beschäftigt, kann jetzt auf das Programm "KrIS" zurückgreifen. Es verwaltet für jedes Fahrzeug ausgewählte Stammdaten, erfaßt die Betriebs- und Kapitalkosten und wertet diese aus. KrIS ist ein durchgehend über Bildschirm- und Zeilenmenüs gesteuertes Programm, mit dessen Handhabung man schnell vertraut ist, da alle Funktionen übersichtlich und logisch gegliedert sind. KrIS hat drei Funktionsbereiche:

- die Verwaltung der Stammdaten für jedes Fahrzeug
- die Dateneingabe
- die Auswertung der Kosten, nach absoluter Höhe (DM) mit prozentualer Verteilung und als spezifische Größen (DM/km).

Das Programm wird mit einer ausführlichen deutschen Anleitung ausgeliefert. Sie benötigen das Turbo-Basic und einen Epson-FX-80 kompatiblen Drucker.

Best.-Nr. AT 183 DM 24,90

Lieber Atari-Freund,

ich hoffe, daß Sie einen schönen und erholsamen Urlaub verbracht haben.

Bedingt durch die Urlaubszeit und die manchmal unerträgliche Hitze, haben sich wahrscheinlich weniger USER mit dem Computer beschäftigt. Dies hat auch die geringe Teilnahme am Preisausschreiben gezeigt.

Aber ich bin zuversichtlich, daß Sie sich jetzt wieder aktiv beim ATARI magazin beteiligen (siehe Seite 47).

Trotzdem gibt es wieder einmal viele interessante Neuheiten.

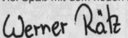
Gleich drei neue Rubriken haben wir in dieser Ausgabe ins Leben gerufen: Assemblerecke für Einsteiger, Workshop TextPRO+, Tips & Tricks zur Floppy 2000-II.

Natürlich sind Sie erneut aufgerufen bei diesen Rubriken tatkräftig mitzuarbeiten. Fragen, Anregungen und Tips, alles ist erwünscht.

Zudem gibt es wirklich sensationelle neue Programme, allein wir können Ihnen mit Minesweeper, Mystik Teil 2, Taam und GTIA Magic vier außergewöhnliche Produkte vorstellen.

Eine Bitte hätte ich noch zum Schluß. Ich habe noch viele längere handgeschriebene Briefe für die Kommunikationsecke, die ich gerne jetzt schon gebracht hätte. Aber zeitbedingt komme ich nicht immer dazu alle längeren Briefe abzutippen. Daher bitte ich Sie, sollten Sie längere Briefe schreiben, tun Sie es bitte nicht handschriftlich. Am besten schicken Sie Ihre Texte im ASCII-Format auf Diskette, oder Sie senden uns einen guten Computerausdruck.

Viel Spaß mit dem neuen ATARI magazin wünscht Ihnen



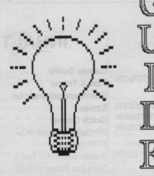
Werner Rätz

INHALT





06/10/1988 by K. BIHLMEIER



An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel, oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640

7518 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Wie schon im Vorwort erwähnt, machen auch Sie aktiv mit!!!

Die Games Guide kann nur so gut sein, wie sie von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

Astrochaser

$5a11 Lives

Air Support

$8425 Lives

Attack of the Mutant Camels

$13cf Shield, $13be Jets

Blinky's Scary School

$6b Lives

Beamrider

$c09 Lives

Bruce Lee

$26 Lives

Basil the great Mouse Detective

$13fd Energy, $2835->ea,ea,ea unsterblich

Centipede

$da Lives

Cohen's Towers

$df Determits

Defender

$9e Lives, $a5 Bombs

Dropzone

$314d->4c,57,31 unst.

Frederik Holst

GHOSTBUSTERS

Name	Kontonummer	Betrag
Alfred	64152700	$ 17400
Alfred	20405200	$ 21000
Alfred	87654321	$ 464700
Peter	50338	$ 604000

CRYSTAL RAIDER

Im Titelbild gleichzeitig Feuerknopf und Start-Taste drücken. Das Zeitlimit wird gestoppt und auch die Kollisionen werden abgeschaltet.

BRUCE LEE

Wer im Raum mit dem grünen Drachen scheitert: Einfach durchlaufen ohne anzuhalten.

WILLE

Hier die Codewörter:

1. Wille
2. Garfield
3. Crockett
4. U.S.A
5. A-HA
6. (!)
7. 123881
8. Der Code

Viel Spaß bei diesem fantastischen Science-Fiction Roman!

SILENT SERVICE

Wenn man in flachen Gewässern in der Falle sitzt, dann hilft ein Druck auf "Shift" und "?". Denn dadurch wird das U-Boot als versenkt vorgetäuscht. Und ein Druck auf "Shift" und "E" bewirkt das aufblasen der Pressluftttanks, damit das Boot wieder aufsteigt, wenn es nach vielen Treffern und Lecks die maximale Tauchtiefe überschritten hat.

S.O.S. MANGAN

Der Parser von diesem Spiel ist bei den Objekten auf vier Buchstaben fixiert, weshalb man bei den Objekten nie mehr als die ersten vier Buchstaben eingeben muß.

Nimm Helm, S, W, Nimm Anzu, Nimm Stie, O, O, R, Nimm Schr, S, Nimm Batt, S, Nimm Dema, N, N, H, H, O, N, Oeffne Klap, Steck Batt, Rund, S, S, Trage Anzu, Trage Helm, Trage Stie, Schliess Visi, Druecke Knopf, H, Beruehre Bomb, Lega Dema, R, Druecke Knop, Betret Beamer, Nimm Kett, Nimm Eise, N, O, Binde Kett, Ring, Beruehre Sens, Ziehe Wand, H, Frage Term, Antr, Nimm Beha, R, S, Nimm Salz, Nimm Flas, W, N, Kippe Salz, Tuer, N, Lege Eise, Spalte, N, Oeffne Ange, Lege Schr, Betrete Luft, O, Druecke Roet, Verlasse Luft, Nimm Staub, Nimm Draht, Betrete Luft, W, Verlasse Luft, S, S, S, S

Games Guide - Lösungen - Games Guide

HAWKQUEST

In die untere, linke Ecke gehen. Dann kann man eine gute Demo sehen, ohne die Level erst durchspielen zu müssen.

MEGABLAST

Im Titelbild "HAVE FUN" eingeben, und man kommt in einen Option-Screen.

PIRATES OF THE BABARY COAST

Um sofort die Entführte zu befreien, solange die Inseln abfahren, bis man die Nachricht erhält, daß sich "jemand" auf der Insel befindet. Auf das Meer zurückgehen und Kanonen laden. Den Entfernungsmesser auf 10 Grad einstellen und wieder auf die Insel gehen. Der Rest erledigt sich von selbst.

Hier nun einige Tips von Sascha Röber.

Ghostbusters

Beim Einkauf

Es empfiehlt sich den wißen Wagen Nr. 2 zu kaufen und diesen mit folgenden Gegenständen zu bewaffnen: Marshmallow Intensiver - Pke Meter - Ghost Bait - Ghost Vacuum - 3 Ghost Traps.

Im Spiel

Wenn der Schriftzug Marshmallow Alert erscheint, schnell die Taste B drücken. Nun wird der Geisterköder ausgeworfen, der die kleinen Geister, die den Marshmallow bilden, angelockt und seine Entstehung verhindert. Hierfür bekommt der Spieler 2000 Dollar.

Dreadnought Factor

Beim ersten Überflug gleich die Triebwerke des Gegners vernichten. So wird das gegnerische Schiff sehr langsam, und man kann es in aller Ruhe vernichten.

Space Trader

(PD-Programm): Um gleich zu Anfang ein nettes Bankkonto zu bekommen, kauft man auf der Erde soviel Nahrung und Wasser wie das Schiff tragen kann, fliegt zum Mars und verkäuft alles mit großem Gewinn.

Ich bin auf der Suche nach folgenden Lösungen: Atlantis - Clever und Smart - Future Nightmare. Sascha Röber, Bruch 101, 4574 Badbergen 2.

Stein der Weisen

Lösungswörter für Stein der Weisen

Frankreich, Feuerstein, Schneeball, Steinadler, Medikament,

Bratpfanne, Salamander, Raubritter, Erpressung, Hampelmann,

Nibelungen, Abonnement, Reserverad, Verbannung, Verbrecher,

Nachtlokal, Matterhorn, Zimmermann, Bergmassiv, Murmeltier,

Verfassung, Kathedrale, Pappkarton, Schokolade, Mathematik,

Schubkarre, Sauerkraut, Bauernhaus, Oberschule

Zebu-Land

Siegmund Czopowski hat uns die Level-Codes für Zebu-Land geschickt:

02: BLAP	03:ZOFF
04: BONK	05: BAFF
06: BING	07: HOPP
08: FLAM	09: PENG
10: BANG	11: PLOP
12: BEEP	13: MOEP
14: UGLE	15: ZIPF
16: MONK	17: TOON
18: ZATZ	19: BLOY
20: ARGH	21: HEPP
22: SUPP	23: JUPP
24: ZSCH	25: PCHH
26: YARG	27: SNAG
28: GNOZ	29: NAJA
30: HUTY	31: WEST
32: NORP	33: SUED
34: TOLL	35: MATT
36: DOAD	37: HAHA
38: LOGI	39: DEPP
40: SACK	41: XERO
42: FATZ	43: GULP
44: BAUF	45: ONKO
46: WAPP	47: LINK
48: DRAG	49: AETZ

Lösung zu Mindshadow

get shell - N - enter hut - get straw - S - E -get steel - E - get vime - W - W - S - E - tie vine to rock - drop all - climb down - enter cave - get rock - dig - get map - E- climp up - get all - W - N - examine map - N -N - E - N - E - E - S -S - E - get rum - W - N - N - W - W - S - W - S -S - S - bang steel with rock - give rum to captain - N - W - S - hit man - S - get cleaver - N - N -E - S - S - S - W - cut chaim with cleaver - E - N - N - E - E - E - E - E - S search man - get hat - N - W - W - S - buy ploe - N - W - fish debris - get newspaper - examine newspaper - think arcman - E - N - buy byword - S - E - N - E - give hat to woman - E - examine drink - follow man - think tycoon - S - W - get hat - examine hat - W - N - E - say chandralt - buy ticket - W - S - S - W - N -N - ente plane - N - W - booth 11 - search man - drop steel - drop pole - drop rock - get note -get ID - examine note - think jared - examine ID - think bob masters - E - E - N - W - W - N -press button - S - E - E - E - E - S - S - E - dig - get leafet - examine leafet - W - N - W - W - W - say an 11649 - open box - get gun - give box - E - N - W - W - N - press button - S - E - N - N - N - N - E - shoot man - drop note - get messsage - examine message - think william. Ende!

Lösungsweg "Der Neffe"

W - NIMM PASS - O - O - NIMM RASIERAPPARAT - BENUTZE RASSIERAPPARAT - W - OEFFNE HAUSTUER - N - O - NIMM STEIN - O - N - N - ZERSTOERE VORHAENGESCHLOSS - OEFFNE TUER - W - NIMM STREICHHOELZER - NIMM SPATEN - O - O - N - O - NIMM GELD - W - S - W - N - SCHWARZBRAUN SIND AUCH WIR - N - GRABE GRAB - NIMM UNTERE HAELFTE DES AHNKS - S - S - S - W - N - EINEN HELM - W - S - S - TRAGE HELM - U - NIMM STANGE - R - OEFFNE LUCKE - R - NIMM FLASCHE - NIMM PERGAMENT - LESE PERGAMENT - U - OELE KUEHLSCHRANK - OEFFNE KUEHLSCHRANK - NIMM WURST - N - N - O - O - O - WURST - O - N - W - NIMM BRETTER -NIMM HAMMER - NIMM NAEGEL - NAGLE BRETTER - NIMM ZUSAMMENGENAGELTE BRETTER - O - O - N - O - LEGE ZUSAMMENGENAGELTE BRETTER - (WOHIN?) UEBER SPALTE - O - GRABE KREUZ - NIMM OBERE HAELFTE DES AHNKS - W - W - S - W - S - O - O - ZEIGE PASS - N - NIMM FACKEL - ZUENDE FACKEL - W - U - W - N - W - N - N - STECKE AHNK - (WOHIN?) IN AUSHOELUNG - J - FEUER - ZUENDE HOLZ - S - S - O - S - O - R - O - S - GEWONNEN!!!

DIE ZEITMASCHINE II

Nach dem feuchtfröhlichen Start des Spieles (feucht ja, aber fröhlich?) ruft man als erstes den Kapitän, damit dieser auf einen aufmerksam wird und einen an Bord nimmt. Ist man auf dem Schiff sucht man sich gleich den Weg ins Freie, den man auf folgende Weise findet: Zweimal nach Osten, dann nach Süden, den Hebel benutzen, das Bullauge öffnen und darauf sehen. Dann kann man bequem auf's Bullauge klettern, nach Westen gehen, das Boot untersuchen, die Schnur nehmen und schließlich noch zweimal nach Westen gehen, bevor man die Sträucher untersucht. Dort nimmt man den Ast, geht nach Norden, bindet die Schnur dran und fängt mit dieser Self-Made-Angel einen Fisch. Daraufhin geht's quer durch die Pampa: S, O, N, N. Am Haus angekommen klopft man an und gibt dem Mann den Fisch, woraufhin dieser einen gnädigerweise mit seiner Rostlaube mitnimmt. Jetzt geht's erst nach Süden und nach Osten. An dieser Stelle untersucht man die Bank und nimmt die gefundene Uhr an sich. Zweimal nach Westen gehen und sich das Plakat reinziehen. Zweimal nach Osten, nach Süden und nochmals nach Osten. Die Uhr geputzt, bevor man sie verpfändet. Das Geld nimmt man sofort an sich, geht nach W, N, W, N, und dort an den Schalter. Schnell noch ein Ticket gekauft und genommen. Dann nach Süden, Osten, Süden, Osten, das Geld geben und Schuhe untersuchen. Der Bursche hat einem einen Streich gespielt und man muß erstmal an den Schnürsenkeln zerren (im Adventure dann ZERRE SCHUHE), bevor man ungehindert nach W, W; N, gehen kann. Dort die Zeitmaschine entdecken, zu ihr hingehen und den Hebel benutzten. Ende.

AUFRUF

Nur durch viele Beiträge von aktiven Lesern wird die Rubrik "Tips & Tricks" erst richtig interessant!!!

Alle Atarianer sind deshalb aufgerufen, an Ihrer Rubrik "Tips & Tricks" aktiv teilzunehmen.

Die Einsteiger kommen in den Zeitschriften meistens zu kurz. Dies möchten wir hier ändern. Es soll eine kleine Einsteigerecke entstehen. Dafür brauchen wir Ihre Tips, Tricks, kleinere Programme und deren Dokumentation. Es liegt an Ihnen, sich an der Gestaltung des Atari magazins zu beteiligen.

Wird Ihr Tip im ATARI magazin verwendet, erhalten Sie von uns einen Einkaufgutschein in

Höhe von DM 20,-

Kennwort
Tips & Tricks

Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten



Wir freuen uns auf Ihre Post

TIPS & TRICKS - LISTINGS - TIPS & TRICKS

Die Einsteiger-Ecke

make Text

Eigentlich wollte ich heute einige Tips und ein kleines Programm zur Player Missiles Technik unter Turbo Basic bringen, aber aus zeitlichen Gründen verschieben wir das auf die nächste Ausgabe. Für diese Ausgabe habe ich wieder ein bißchen in meiner Programmsammlung gewühlt und ein kurzes Listing gefunden, das ich, warum auch immer, einmal geschrieben habe. Texte, die mit diesem Programm geschrieben wurden, werden mal ganz anders auf dem Bildschirm dargestellt. Selbst ein Schreibfehler und eine anschliessende Korrektur, erzielen tolle Effekte.

Sie fragen sich wieso???

"make Text" ist ein kleiner Texteditor, der es in sich hat. Wenn Sie das Programm gestartet haben, erhalten Sie eine kurze Erklärung und werden aufgefordert, die Anzahl der Zeichen anzugeben, die Sie nun eingeben möchten. Quittieren Sie nur mit Return, werden automatisch 1500 Zeichen eingestellt. Anschließend gelangen Sie in den Editor. Hier wird nun erbarmungslos jedes eingegebene Zeichen festgehalten, auch die Sonderzeichen und Cursorsteuerung. Hab en Sie das Zeichenmaximum erreicht, werden Sie gefragt, ob Sie sich noch einmal anschauen wollen, was Sie geschrieben haben. Hier antworten Sie mit JA oder NEIN, danach wird Ihre Zeichenkette auf Diskette gespeichert (DATTEXT), sowie eine kleine Laderoutine (CURSOR.LST) geschrieben, die Sie später in eigenen Programmen verwenden können. Die Laderoutine muß mit ENTER aufgerufen werden. Sollten Sie mehr Zeichen definiert als geschrieben haben, können Sie mit der Tastenkombination SHIFT-8 die Eingabe beenden. Mit der Tastenkombination SHIFT-* haben Sie die Möglichkeit Pausen zu setzen, die nachher bei der Textausgabe berücksichtigt werden. Diese Kombination läßt den Cursor für ca 3-4 Sekunden auf dem Bildschirm stehen. Wenn Sie das Listing abgetippt haben werden Sie feststellen, daß man noch einiges verbessern könnte. Zuerst müßte man es einmal optimieren, dann könnte man noch eine Abfrage zur Textspeicherung setzen, sowie einige Traproutinen, damit es auch wirklich wasserdicht wird. Die Einrichtung eines Auswahlmenüs wäre auch nicht schlecht. Ich habe Ihnen nun Idee und Grundgerüst geliefert, den weiteren Ausbau des Programmes sollten Sie nun selbst durchführen.

Bis zum nächsten Mal

Peter Eilert.

Listing: Make Text

```
10 REM * PROGRAMM: Make Text          *
20 REM * VON: Peter Eilert            *
30 REM *        (c) 1990              *
35 REM *        Turbo Basic XL        *
36 REM
40 REM DIESES PROGRAMM SOLL DEM
50 REM TEXTMODUS DIE GEWISSE NOTE
60 REM GEBEN.
70 REM ES EIGNET SICH BESONDERS GUT
80 REM FUER ERKLAERUNGEN EINES PRO-
90 REM PROGRAMMS ODER ALS TITELVOR-
99 REM SPANN.
110 CLS
120 ? "Sie haben die Moeglichkeit, di
e":? "Anzahl der Zeichen selbst zu be
stimmen";"Wenn Sie nur RETURN";
130 ? " druecken, koennen 1500 Zeiche
n eingegeben werden.":? "Vorzeitiges
abbrechen ";
140 ? "der Eingabe":? "Mit <SHIFT-8>.
":? "Cursor- Pausen, mit <SHIFT-*>.":
? "(Pause, ca. 3 Sekunden)"
150 TRAP 190:? "↓↓↓Wie viele Zeichen:
";
160 ------------------------------
170 REM ***** EINGABE *****
180 INPUT ZEICHEN
190 IF ZEICHEN<=0 THEN ZEICHEN=1500
200 CLS :POSITION 15,3:? " EDITOR";:P
AUSE 40
210 CLS
220 DIM P$(ZEICHEN),A$(1)
230 FOR E=1 TO ZEICHEN
240   GET KEY
250   IF KEY=64 THEN EXIT
260   P$(E,E)=CHR$(KEY)
270   ? CHR$(KEY);
280 NEXT E
290 ------------------------------
300 CLS
310 ? "Wollen Sie Ihre Eingabe noch e
inmal":? "sehen bevor sie gespeichert
 wird? J/N":POKE 702,64
320 GET KEY
330 IF KEY<>74 THEN GO# SAVEN
340 ------------------------------
350 REM **NOCH MAL ANSCHAUEN**
360 CLS
370 FOR E=1 TO LEN(P$)
380   A$=P$(E,E)
390   IF P$(E,E)=CHR$(94):PAUSE 100:A
$=CHR$(32):ENDIF
400   ? A$;:PAUSE 4
410 NEXT E
420 ------------------------------
430 REM ** PROGRAMM SCHREIBEN **
```

```
440 # SAVEN
450 ? "↖↓↓↓Programm wird auf Diskette
 geschrieben"
460 TRAP 300
470 CLOSE :OPEN #%3,8,%0,"D:CURSOR.LS
T"
480 ? #%3;"10 GRAPHICS 0:CLR:DIM B$("
;LEN(P$);"):B$(";LEN(P$);")=";CHR$(34
);CHR$(0);CHR$(34)
490 ? #%3;"15 CLOSE:OPEN #1,4,0,";CHR
$(34);"D:DATTEXT";CHR$(34);":BGET#%1,
ADR(B$),LEN(B$):CLOSE"
500 ? #%3;"20 CLS"
510 ? #%3;"30 FOR E=1 TO LEN(B$)"
520 ? #%3;"40 IF B$(E,E)=CHR$(94):PAU
SE 100:B$(E,E)=CHR$(32):ENDIF"
530 ? #%3;"50 PRINT B$(E,E);:PAUSE 4"
540 ? #%3;"60 NEXT E:END"
550 CLOSE #%3:OPEN #%1,8,0,"D:DATTEXT
":BPUT #1,ADR(P$),LEN(P$)
560 CLOSE #%1
570 CLS :? "↓↓↓↓▸Fertig..."
580 END
```

TIPS FÜR BEGINNER

Break-Taste ausschalten:

POKE 6,104:POKE 7,64: POKE 566,6:POKE 567,0 oder POKE 566,158

Help-Taste abfragen:

Über die Speicherstelle 732 ist dies leicht zu bewerkstelligen. Folgende Werte:

= 0 : Nicht gedrueckt

= 17 : Help

= 81 : Shift + Help

= 145 : Control + Help

Abgefragt wird das ganze dann mit PEEK(732). Aber Achtung! Die Register werden nicht gelöscht. D.h. wenn einmal die 17 drinsteht, dann steht immer die 17 drin. Mit Hilfe des Pokes-Befehles muß die Speicherstelle immer wieder vom Programm aus zurückgesetzt werden.

Tastaturklick aus: POKE 731,1

Ladeton aus: POKE 65,0

Tastatur sperren: POKE 621,1

Tastatur ein: POKE 621,0

Kaltstart bei Druck auf Reset : POKE 580,1

Thema Laufschrift

Sehr geehrter Herr Rätz!

Heute habe ich endlich einmal Zeit gefunden, um Ihnen zu schreiben, was ich schon seit längerem vorhabe. Zunächst möchte Ihnen zu dem neuen ATARI-MAGAZIN gratulieren. Ich finde es sehr gut, daß man sich wieder dem "kleinen ATARI" zuwendet (er hat es ja auch schließlich verdient, und für die großen Brüder existieren sowieso mehr als genug Zeitschriften).

Nun zu dem Laufschrift-Programm aus Heft 5. Für die Kürze war es wirklich sehr praktisch, ich habe mich aber dann doch hingesetzt, um auch eine pixelweise Verschiebung in den Griff zu bekommen, was mir letztendlich auch gelungen ist (das Listing liegt bei).

Zur Erklärung meines Programms:

Ich habe A$ auf 100 dimensioniert, die Länge kann aber beliebig erweitert werden. Soll ein ganzer Text gescrollt werden, kann dieser in DATA-Zeilen und dann folgendermaßen in A$ abgelegt werden

```
11 DIM B$(120)
13 FOR A=1 TO ??
15 READ B$
17 A$(LEN(A$)+1)=B$
20 NEXT A
```

Für "Zeile" ist die Zeile einzugeben, in der das Scrolling erscheinen soll (in der 1. und in der letzten Zeile ist dies aber nicht möglich).

In Zeile 30 wird der Anfang der Display-List in DL abgelegt. Mit POKE 755,0 wird der Cursor ausgeschaltet (ein mit POKE 755,2). Durch POKE DL+ZEILE+4,22 wird in der vorher festgelegten Zeile das horizontale Feinscrolling in der Grafikstufe 1 eingeschaltet. Das ist natürlich für Grafik 0 sowie 2 möglich. Für Grafik 0 ist der Wert 18, für Grafik 2 ist er 23.

Durch das Einschalten des horizontalen Scrollings benötigt eine Zeile aber mehrere Bytes, so daß unter dieser Zeile der Zeilenanfang verschoben ist (merkt man bei Drücken von BREAK). Aus diesem Grund ist das Scrolling als Grafik 0 - Text nicht so günstig, da hier der Text am Ende der Zeile auseinandergerissen wird.

Mit POKE 54276,X wird festgelegt, um wieviel Bildschirmpunkte der Text in der festgelegten Zeile verschoben werden soll. Für X sind Werte von 0 bis 15 möglich. Die Verschiebung um einen Bildschirmpunkt beträgt dabei aber 2 Punkte in Grafikstufe 8.

In Zeile 70 wird dann der entsprechende Wert gepoket und dann noch eine Pause eingeschoben. Wem das

TIPS & TRICKS - LISTINGS - TIPS & TRICKS

Scrolling allerdings zu langsam ist, kann für PAUSE 1 auch folgendes verwenden: FOR P=0 TO 35: NEXT P (hier hilft probieren).

Zeile 90 bewirkt, daß die ersten beiden Zeichen von A$ an A$ "angehängt" und dann die ersten beiden Zeichen "abgeschnitten" werden. Nun zur Speicherstelle 753 : Wenn eine Taste gedrückt wird, ergibt PEEK(753) immer 3, beim Loslassen ist der Wert dann 2 dann 1 und wenn keine Taste gedrückt ist enthält sie eine 0.

Da der Bildschirm zeitweilig gelöscht werden muß (sonst kommt es zu Überschneidungen des Textes), flackert die Schrift ab Zeilenmitte etwas. Das kann man ausgleichen, indem man zum Beispiel die Farben blinken läßt. Für normale Großbuchstaben läßt sich folgende Zeile einfügen:

65 POKE 708, 32+B

für inverse Kleinbuchstaben: alle angegebenen Möglichkeiten

65 POKE 711, 64+B können natürlich kombiniert werden

und für normale Kleinbuchstaben:

65 POKE 709, 192+B

für inverse Großbuchstaben ist das nicht zu empfehlen, da deren Farbe der des Hintergrundes in Grafik 0 entspricht, und somit der Hintergrund ständig wechseln würde. Wie oben dargestellt, sind die Farben erst hell und werden dann dunkel. Dies ergibt ein "sanftes" Blinken und ist deshalb am besten geeignet. Man kann das Blinken aber natürlich auch ändern, z.B. für normale Großbuchstaben:

65 POKE 708, 32+14-B

Für die anderen Farbregister erfolgt dies analog: Farbzahl aus den obigen Beispielen +14-B. Das läßt sich wiederum mit den oben aufgeführten Beispielen kombinieren, so daß vielfältige Möglichkeiten entstehen.

Das Programm habe ich in TURBO-BASIC geschrieben, es ist aber mit minimalen Änderungen auch im ATARI-BASIC lauffähig.

Mit freundlichen Grüßen Ihr

Alexander Blacha

Listing

```
10 DIM A$(100):ZEILE=12
20 A$=" *** DAS IST EIN laufschrift - demo. ABBRUCH
DURCH tastendruck."
25 GRAPHICS 0:L=LEN(A$)
30 DL=DPEEK(560)
35 POKE 755,0
40 POKE DL+ZEILE+4,22
50 CLS :POKE 54276,15:POSITION 0,ZEILE-1:?
A$(1,22)
60 FOR B=14 TO 0 STEP -1
65 POKE 709,192+B:POKE 711,64+14-B
70 POKE 54276,B:PAUSE 1
80 NEXT B
90 A$(L+1)=A$(1,2):A$=A$(3)
100 IF PEEK(753)=0 THEN GOTO 50
110 GRAPHICS 0
```

Tips & Tricks

Werter Herr Rätz,

ich möchte hiermit auf Ihr Schreiben antworten, das ich vor kurzem erhalten habe: Hiermit bestelle ich auch gleichzeitig die aktuelle Ausgabe des ATARI-Magazins und gebe auch noch eine Kleinanzeige auf. 15,-DM habe ich beigelegt. Außerdem sende ich Ihnen hiermit noch einige Tips und Tricks für den ATARI zu, vielleicht können Sie den einen oder anderen in der entsprechenden Rubrik abdrucken.

Mit GRAPHICS A+32 (ohne Textfenster A+48) holt man die Grafik aus dem Bildwiederholspeicher. A ist die zuletzt verwendete Grafikart. Das funktioniert nach GR.0, BREAK und RESET. Anwendungsbeispiel: Wenn man z.Bsp. in GR.8 ein Bild entwirft, kann man zwischendurch in GR.0 umschalten und danach das vorher entworfene Bild wieder mit Gr.40 auf den Bildschirm holen und weiter bearbeiten.

POKE 622,127 : GRAPHICS 0

ermöglicht das Fein-Scrolling z.Bsp. beim LISTen. Normalzustand wieder durch POKE 622,0

PEEK(136)+PEEK(137)*256

- ist die Anfangsadresse des BASIC-Programms

Den STRING$ - Befehl, mit dem man einer Zeichenkette das gleiche Zeichen in beliebiger Zahl zuweisen kann, ohne das Zeichen z. Bsp. 40 mal abtippen zu müssen, gibt es leider nicht im ATARI-BASIC. Mit einem kleinen Trick läßt sich diese Funktion aber künstlich erzeugen

```
10 DIM A$(80)
20 A$="*"
30 A$(80)=A$:A$(2)=A$
```

TIPS & TRICKS - LISTINGS

Nun besteht A$ aus 80 Sternen und kann überall im Programm eingesetzt werden.

Durch PEEK(53770) erhält man eine Zufallszahl von 0 bis 255

Durch POKE 755,6 steht der Text in GR.0 auf dem Kopf. Normale Schrift wieder durch POKE 755,2

Mit freundlichen Grüßen

Alexander Blacha

Zentrierung von Strings

Hallo Atari User!

Heute möchte ich mal einen kleinen Beitrag zur Rubrik Tips & Tricks geben. Mir ist bei einiger PD-Software oder auch bei Diskline-Programmen aufgefallen, daß Stringeingaben an den Bildschirmrand oder nicht gut zentriert auf dem Bildschirm gebracht werden. In Basic gibt es einen ganz einfachen Weg. Dazu habe ich ein kleines Demo-Programm geschrieben. Die wichtigsten Anweisungen stehen in den Zeilen 150, 170 und 190.

- In Zeile 150 erfolgt die Stringeingabe.
- In Zeile 170 wird die halbe Stringlänge ermittelt.
- In Zeile 190 wird die Bildschirmposition errechnet.

190 B=19-A:... Die "19" steht für die Hälfte der horizontalen Bildschirmpositionen. A steht für die halbe Stringlänge. In B wird die horizontale Position abgelegt. Alles klar?

Das kleine Demo ist nur eine Anregung, und keine perfekte Lösung. Zum Schluß noch einen kleinen Tip: Ladet das Programm in Turbo-Basic und ändert folgende Zeilen:

- Zeile 120 CLS:GRAPHICS 8
- Zeile 125,135 145 und 210 löschen
- Zeile 170 A=INT((LEN(A$)*8)/2)
- Zeile 190 B=159-A:C=C+8
- Zeile 200 COLOR 1:TEXT B,C,A$
- Zeile 220 IF C=19*8 THEN CLR:GOTO 110
- Zeile 230 GOTO 130

viel Spaß wünscht Euch

Jens Neubauer.

Listing 1

```
10 --------------------------
20 REM DEMO-PROGRAMM zum zen-
30 REM trieren von Strings auf
40 REM dem Bildschirm.
60 --------------------------
70 REM von: Jens Neubauer
80 REM Tunnelstrasse 12
90 REM O-1200 Frankfurt (Oder)
100 -------------------------
110 DIM A$(35):C=5
120 ? " "
125 POSITION 4,0
130 ? "Geben Sie einen String ein!"
135 POSITION 4,1
140 ? "Bis zu 35 Zeichen."
145 POSITION 4,2
150 INPUT A$:REM Stringeingabe
160 REM halbe Stringlaenge ermitteln
170 A=INT(LEN(A$)/2)
180 REM Bildschirmposition errechnen
190 B=20-A:POSITION B,C:C=C+1
200 ? A$
210 POSITION 4,2:? "
220 IF C=22 THEN 110
230 GOTO 125
```

Listing 2

```
10 --------------------------
20 REM DEMO--PROGGRAMM zum zen-
30 REM trieren von Strings auf
40 REM dem Bildschirm.
60 --------------------------
70 REM von: Jens Neubauer
80 REM Tunnelstrasue 12
90 REM O-1200 Frankfurt (Oder)
100 -------------------------
110 DIM A$(35):C=5
120 CLS :GRAPHICS 8
130 ? "Geben Sie einen String ein!"
140 ? "Bis zu 35 Zeichen."
150 INPUT A$:REM Stringeingabe
160 REM halbe Stringlaenge ermitteln
170 A=INT((LEN(A$)*8)/2)
180 REM Bildschirmposition errechnen
190 B=159-A:C=C+8
200 COLOR 1:TEXT B,C,A$
220 IF C=19*8 THEN CLR :GOTO 110
230 GOTO 130
```

STERNE-ROUTINE

von Frederik Holst

Diese kleine Routine bewirkt einen ansehnlichen Effekt: Nachdem man das Programm im ATMAS-II assembliert und abgespeichert hat, kann man es im Turbo-Basic einladen.

Die Routine sucht sich den Anfang der Displaylist selbst und setzt im ersten Byte das Bit für den DLI Interrupt. Will man den Interrupt an einer anderen Zeile starten, so ruft man das Programm statt einem Mal gleich zweimal auf, setzt dann das DLI-Bit wo man will und ruft dann das Programm nochmals auf.

Wenn man IO-Operationen starten will, so muß man den DLI während dieser Zeit mittels POKE $D40E,64 ausschalten, danach kann man ihn mit POKE $D40E,192 wieder einschalten.

Ab $8000 sind die Anfangspositionen der Sterne gespeichert. Für Fortgeschrittene ist es daher kein Problem, diese durch einen VBI um einen oder zwei nach rechts oder links zu verschieben, sodaß sich die Sterne bewegen.

In der nächsten Ausgabe bringe ich dann eine Version, die mehrschichtig wie z.B. bei WARHAWK läuft.

Zum Prinzip des Programms: Wie schon gesagt werden Zufallswerte am $8000 abgelegt. Der DLI liest diese nacheinander ein und setzt Zeile um Zeile ein einziges Missile an die jeweilige Position.

Da der DLI 220 Zeilen lang ist, wird sehr viel Rechenzeit benötigt. Interessant ist es, wenn man die Zeile STA $D40A wegläßt, bzw. wenn man davor ein STA $D012 einsetzt.

Listing: Sternen Programm

```
       ORG $A800

       PLA
       LDX #0
A      LDA 53770
       STA $8000,X
       INX
       BNE A
       LDA 560
       STA B2+1
       STA C2+1
       LDA 561
       STA B2+2
       STA C2+2
B2     LDA $FFFF
       ADC #128
C2     STA $FFFF
       LDA #DLI:LO
       STA 512
       LDA #DLI:HI
       STA 513
       LDA #192
       STA $D40E
       LDA #3
       STA 53277
       LDA #34
       STA 559
       LDA #15
       STA 704
       RTS
DLI    PHA
       TXA
       PHA
       LDX #0
B      LDA $8000,X
       STA $D40A
       STA $D004
       INX
       CPX #220
       BNE B
       LDA #0
       STA $D004
       PLA
       TAX
       PLA
       RTI
MERK   DFB 0
```


AUFRUF

Nur durch viele Beiträge von aktiven Lesern wird die Rubrik "Tips & Tricks" erst richtig interessant!!!

Die Einsteiger kommen in den Zeitschriften meistens zu kurz. Dies möchten wir hier ändern. Es soll eine kleine Einsteigerecke entstehen. Dafür brauchen wir Ihre Tips, Tricks, kleinere Programme und deren Dokumentation. Es liegt an Ihnen, sich an der Gestaltung des Atari magazins zu beteiligen.

Kennwort: Tips & Tricks

Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

Diskmaster

Stellungnahme zum Disk-Master Test (ATARI magazin 6/92)

Eine kleine Korrektur zum Disk-Master Test von Hans Joachim Brettschneider. Natürlich kann man auch Formate analysieren, die mit dem Disk-Master erstellt wurden. Diese Funktion dient schließlich hauptsächlich der Überprüfung der eigenen Formate. Mit dem Disk-Master können jedoch so harte Kopierschutze erstellt werden, die nicht mal mehr mit ihm selber analysiert werden können (z.B. der Kopierschutz der AMC-Soft).

Daß man Single und Enhanced Density nicht miteinander mischen kann, ist klar, da eine Spur entweder nur im FM- oder im MFM-Aufzeichnungsverfahren formatiert werden kann.

Eschborn, 12.7.92

Florian Baumann, CDI

Leserfragen

Thomas F. Backa, Ilmenau:

Da ich für meine Schreibarbeiten ausschließlich SAM Texter benutze, wollte ich zum Kopieren meiner Texte sinnigerweise das SAM Copy benutzen. Leider passiert bei großen Datenmengen folgender Fehler:

- Der Bildschirm wird zerstört

- Kopiervorgänge von und zur RAM-Disk funktionieren nicht einwandfrei

- Ein Umschalten bei 2 XF551 von D1:Lesen auf D2:Schreiben klappt nicht

Wenn ich nur einzelne Files kopieren kann, die in den Speicher hineinpassen, kann ich auch gleich in DOS gehen. Dies ist zwar nicht so komfortabel; sicherer auf jeden Fall...

Antwort von HS:

Die von Ihnen beschriebenen Effekte hat bisher noch kein User an mich gemeldet. Allerdings hatte ich selbst schon einmal diese Probleme mit SAM Copy, jedoch nur in Zusammenhang mit einer installierten RAM-Disk. Da die SAM-Systemdisk beim Booten automatisch die RAM-Disk installiert, klappt das also wohl nicht so gut. Eine Abhilfe ist 'RAMDISK.COM' von der Systemdisk zu löschen, wenn man's nicht braucht. Eine Erklärung für dieses Manko ist, daß ich zum Zeitpunkt der Programmierung von SAM Copy nur einen 800XL ohne Ramdisk besessen habe.

Mit der XF551 konnte ich das Programm bisher nicht testen, weil ich keine solche Floppy besitze (schon gar nicht 2 Stück). Mit der 1050 klappt die Unterstüzung mehrerer Floppies soweit es meine Tests ergeben haben aber einwandfrei. Eventuell funktioniert die Floppyhebelabfrage mit der XF551 nicht, dies kann jedoch mit dem SAM Patcher-Programm behoben werden.

Wolfgang Beer, Magdeburg:

Ich würde gerne wissen, ob man bei SAM mit einem andern DOS arbeiten kann als mit DOS 2.5 und zwar um auch die Doppelte Schreibdichte nutzen zu können.

Antwort von HS:

Leider muß ich Ihnen aber sagen, daß es zunächst einmal nicht möglich ist SAM mit einem anderen DOS als DOS 2.5 zu betreiben. Sie sollten andere DOS-Versionen (es gibt ja noch eine ganze Menge) aber durchaus mal ausprobieren. Dabei sollten Sie darauf achten, daß jeweils nur möglichst wenige Buffer und Laufwerke angemeldet sind.

Dazu brauchen Sie aber nicht jedesmal an der Systemdisk herumzubasteln, sondern Sie booten einfach das gewünschte DOS, legen dann die SAM-Disk ein und laden dann AUTORUN.SYS. Meine Versuche ergaben, daß es mit dem Turbo DOS von Reitershan grundsätzlich klappen könnte. Das Hauptprogramm und der Texter scheinen zu funktionieren. Inwieweit andere Teile laufen, können Sie ja dann selbst ausprobieren. Ich befürchte, daß der Painter und die Accessories nicht zum SAM zurückkehren können, denn ein weiteres Problem ist die zugegeben unsaubere Methode, wie SAM manchmal selbst einen RESET auslöst, die auch auf DOS 2.5 abgestimmt ist. Benutzen Sie allerdings nur den Texter und das Hauptprogramm, so tut SAM das nicht. Daran würde es also in diesem Fall nicht scheitern.

Aufruf an alle Leser

Diese Seite soll der Kommunikation zwischen den XL/XE-Usern dienen.

Schreiben Sie uns einfach was Ihnen auf dem Herzen liegt.

Sollten Sie zu den hier abgedruckten Fragen eine Antwort wissen, schreiben Sie einfach diesen Usern. Sie werden für Ihre Antwort dankbar sein.

Interfaceprobleme

Im letzten AM schrieb Herr Stefan Pydde, daß er Probleme mit S.A.M. und seinem LC-10 bzw. dem Interface hat.

Ich habe auch schon einmal Probleme mit meinem Interface erlebt. Ich hatte schon ein ähnliches Problem mit meinem Interface. Nachdem ich mir eine Ramdisk in meinen 800 XL eingebaut hatte, konnte ich mit eingestecktem Interface nicht mehr booten, der Bildschirm blieb nach dem Einschalten einfach schwarz. Zog ich das Interface aus dem Rechner heraus, so setzte automatisch das Beep Beep des Bootvorgangs ein.

Kommunikationsecke - Leserecke

Da dies auch bei anderen Peripheriegeräten auftrat, z.B. Cartridges oder die Maus, und nach einer Anwärmphase des Computers wieder verschwand, nahm ich an, daß der Rechner nicht genügend Strom bekam. Ich habe also mein Netzteil gegen ein stärkeres ausgetauscht und seitdem werde ich nicht mehr von solchen Problemem belästigt.

Ich hoffe, Ihnen geholfen zu haben.

Florian Baumann

Interrupt

Ich interessiere mich seit einiger Zeit für die Interrupt-Programmierung. Bei der DLI's oder VBI's gibt es keine Probleme. Jetzt meine Frage: Ist es möglich, vom Joystick aus, einen Interrupt auszulösen und auf ein eigenes Programm zu verzweigen? Vielleicht ist es einmal möglich, einen Beitrag zum Thema Interrupt-Programmierung im ATARI-Magazin zu veröffentlichen. Wer kann mir bei meiner Frage weiterhelfen. Meine Adresse ist Jens Neubauer, Tunnelstraße 12, O-1200 Frankfurt/Oder.

Kindergartencomputer

Betrifft: Bemerkung über "Kindergartencomputer"

Sehr geehrter Herr Rätz,

ich habe mit großem Interesse die heftigen Reaktionen über die abfällige Bemerkung des Herren XYZ gelesen.

Nun möchte ich auch meinen Senf dazu beisteuern.

Ich habe 1984 mit dem 800 XL angefangen mich mit Computern zu beschäftigen. in den Jahren 1988-89 wurde ich umgeschult (aus gesundheitlichen Gründen) zum Datenverarbeitungskaufmann.

Inzwischen habe ich mit PC's, XT's, AT's unter MS DOS, im Netz-werk und unter UNIX gearbeitet. Eine kurze Exkursion führte mich in die Welt des ST, und in den Bereich der Groß EDV.

Aus meiner heutigen Sicht ist der 800 XL immer noch ein sehr leistungsfähiger Computer, dessen Möglichkeiten noch lange nicht an ihren Grenzen sind.

Zu einer Zeit, als IBM die Welt noch mit seinen Datenmonstern im handlichen Wandschrankformat beglückte - heute immer noch - war der 800 XL und seine Brüder der erste kompakte Computer, der ein solch breites Spectrum an Leistung bot. Sein integriertes Basic weist bereits sehr viele mathematische Funktionen auf, die zu dieser Zeit gerade in wissenschaftlichen Taschenrechnern eingebaut wurden.

Der 1974 entwickelte 6502 Chip verhilft den XL und XE Typen immer noch zu respektablen Ergebnissen - manches PC Programm bietet weniger Grafik, und für "Wald und Wiesenanwendungen" wie z.B. Textverarbeitung oder Buchhaltung benötigt man nun wirklich keinen 386er mit 25 Mhz.



Beim Programm "Universal military simulator" benötigt ein XT, wenn man gegen ihn spielt bis zu 25 Sekunden um seine Strategie zu errechnen.

Für mich bleibt der 800 XL ein Bindeglied zwischen den alten Großanlagen und den Megabyte Rennern unserer Gegenwart. Seine Leistungsfähigkeit, seien es nun Farbe, Sound oder Befehlsspectrum des eingebauten Basic machen ihn heute noch zu einem bemerkenswerten Stück Computergeschichte, ein Stück das heute noch nichts von seinem Reiz verloren hat.

Ich für meinen Teil habe meinen PC inzwischen "eingemottet" um mich intensiver mit dem "wunderbaren Oldtimer" zu beschäftigen.

Die Möglichkeiten sind noch lange nicht ausgeschöpft, der neue Forth Compiler erscheint mir sehr zukunftsweisend, eine Verbesserung der Bildschirmauflösung scheint jedoch dringend geboten, wenn wir uns nicht weiterhin auf CGA-Kartenniveau bewegen wollen.

Zum Schluß sei noch festzustellen, das die XL, XE Serie durch mieses Management und halbherziges Marketing viele Jahre auf dem Markt ein Nischendasein führte - schade darum.

Thomas Teumer

Stardust

Werte Damen und Herren,

ich hätte mal eine Frage. Wieso läuft das Programm "STARDUST" (aus dem 2. Atari magazin) nicht? Ich komme jedesmal nur bis Zeile 7. Liegt es eventuell an einem Druckfehler? Ist dieses Programm nicht für den Atari 130XE geeignet? Übrigens vielen Dank dafür, daß Sie meine Frage nach Teilen für den 1027 Drucker veröffentlicht haben! Nun habe ich endlich 2 Adressen bekommen. Bitte geben Sie mir auch eine Kundennummer, damit ich mal was bei Ihnen bestellen kann. Vielen Dank Mirko Meißner

PPP: Das Programm ist in Turbo-Basic geschrieben. Der einzige mir bekannte Fehler befindet sich in der Zeile 60. Sie lautet richtig:

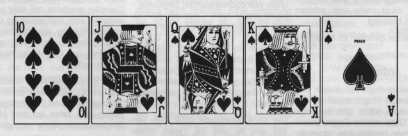
```
60 for S=12 to 0 step -0.2:poke
$D203,160+S
```

Im Heft wurde leider das Minuszeichen vor 0.2 vergessen.

Kommunikationsecke

Diese Rubrik haben wir extra eingerichtet, damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!

Auf diesen Seiten können Sie voll zu Wort kommen.



Damit auch Sie immer das richtige Blatt haben, schreiben Sie uns!!!

Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: Die richtige Antwort lautete Jim Courier!

Die neue Preisfrage: Wer gewann olympisches Gold 1992 beim Hochsprung der Frauen?!

Einsendeschluß ist der 3. Oktober 1992

Achtung: Da die Teilnahme in der Urlaubszeit sehr gering war, gibt es diesmal nur 9 Gewinner.

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens:

Den Gutschein in Höhe von DM 100,- schicken wir an

Reinhardt Hantke

Die nächsten 4 Gutscheine in Höhe von DM 25,- gehen an: Volker Matzat, Peter Dell, Uwe Hauter, Robert Ernstberger.

Je 2 PD-Disketten gehen an: Thomas Herscheid, Wolfgang Lampe, Ulrich Thiele, Rüdiger Scholz.

Zu gewinnen gibt es:

1. Preis Gutschein im Wert von DM 100,-

2.-5. Preis Gutscheine im Wert von DM 25,-

6.-20. Preis 2 PD's nach Ihrer Wahl

Wir verlosen auch einen Sonderpreis:

Die Qtec-Maus

Füllen Sie einfach den Fragebogen aus

Kommunikationsecke - Leserecke

Nun folgt noch mein Beitrag zur Kommunikationsecke:

Sprite-Blockverschiebung

Woher bekomme ich eine Routine im TURBO-BASIC (evtl. MC-Unterprogramm) für eine SPRITE-BLOCK-VERSCHIEBUNG (im Graphics 15, Größe wählbar)? Für mein nächstes großes GAME-Projekt benötige ich solch eine Routine, die ähnlich der PLAYER-MISSLE-TECHNIK ist.

Soundspezialist

Desweiteren fehlt in unserer Programmier-Gemeinde ein SOUND-SPEZIALIST. Interessenten schicken bitte ein Werk aus ihrer Produktion (MUSIKSTÜCK oder gute SOUND-EFFEKTE) an meine Adresse. Wenn mir etwas besonders zusagt, könnte der Programmierer vielleicht ein neues Mitglied in unserem DD-CLUB werden.

Falk Möckel, Schulstr.1a, O-7401 Windischleuba

PPP: Außerdem hast du nach deiner aktuellen Kundennummer gefragt. Die Mitgliedsnummer, die du zuletzt erhalten hast, ist auch die aktuelle Kundennummer. Viele haben sich schon gewundert, warum sich diese Mitgliedsnummer immer bei einer Verlängerung ändert. Dies ist einfach zu beantworten, denn einige User verlängern Ihre Mitgliedschaft nicht, bleiben aber dennoch Kunden. Aber Sie haben nicht mehr den Vorteil beim Einkauf von Soft- und Hardware. Damit wir nicht durcheinander kommen, vergeben wir bei jeder Verlängerung eine neue Mitgliedsnummer.

Einzelblatteinzug

Sehr geehrter Herr Rätz,

könnten Sie noch folgendes im Atari magazin 6 veröffentlichen:

Wer von Ihnen weiß, wo ich noch für meinen Drucker EPSON LX 400 einen Einzelblatteinzug bekomme?

Ich würde mich freuen, wenn Sie es noch in diesem Heft veröffentlichen könnten. Sonst muß ich solange warten, bis zur nächsten Ausgabe.

Josef Liening

PPP: Leider hat es nicht mehr für die Ausgabe 6/92 gereicht. Die Anzeige kam 4 Tage zu spät bei uns an. Bitte beachten Sie den angegebenen Anzeigenschluß im Kleinanzeigenteil. Dies ist der Termin, der das Erscheinen der Anzeige im nächsten Heft auf jedenfall garantiert.

Was den Einzelblatteinzug anbelangt, haben wir ja bereits Kontakt mit Ihnen aufgenommen. Diesen können Sie auch über uns bestellen.

Leserbrief

Betreff Kommunikationsecke

Liebe Freunde!

Nirgendwo ist der Zusammenhalt größer, wie bei uns "kleinen" Atarianern. Wir fühlen uns zusammengehörig wie eine Familie. Durch den Austausch von Informationen erweitert jeder Einzelne von uns sein Wissen um den Computer. Als Lernhilfe dienen dabei nicht nur Tips & Tricks, sondern in hohem Maße auch Programmlistings. Deshalb bitte ich alle Turbo-Basic- und Quick-Programmierer: bringt Eure Programme nicht als Compilate (auch wenn sie in Turbo-Basic schneller laufen) und versieht sie auch nicht mit einem Listschutz. Ich würde es auch begrüßen, wenn in der Rubrik Tips & Tricks zu Programmen Stellung genommen bzw. Vorschläge gebracht würden, wie z.B. ein bestimmter Programmteil schneller ablaufen oder der Programmcode verkürzt werden könnte. Ich finde es auch nicht anstößig, fremde Programmteile (Bilder, Fonts u.dgl.) in eigene Programme zu übernehmen, doch sollte man fairerweise in einem Vorspann auf den Autor und die Herkunft dieser Programmteile verweisen (Heft, Disk). Mit Besorgnis dagegen verfolge ich die Entwicklung in Richtung Kopierschutz. Einerseits fühlen wir uns wie eine große Familie und demonstrieren Zusammmengehörigkeit, andererseits wird innerhalb dieser Familie die Forderung nach ultimativem Kopierschutz erhoben (siehe Diskmaster). Also ich persönlich würde es mir sehr überlegen, derartig geschützte Software zu kaufen. Als ich meine Anlage einmal derart ungeschickt gruppierte, daß die Strahlung des Monitars die Arbeit der Diskettenstationen und somit den Datentransfer beeinflußte, wurden dabei einige Disketten zerstört. Es wäre für mich sehr bedauerlich, wenn dies die Originale gewesen wären. Aus diesem Grunde



arbeite ich nur mit Sicherheitsdisketten. Sollte der Kopierschutz vorangetrieben werden, so ersuche ich den Verlag, die kopiergeschützten PPP-Angebote (z.B.Shogun Master) entsprechend zu kennzeichnen oder im Praxistest darauf hinzuweisen. Selbstverständlich ist eine Gemeinschaft keine Einbahn. Ich rufe deshalb alle Mitglieder und Freunde des Atari-Magazins auf, Originale nur für Siche-

Diskussionsthema

Wie ist Ihre Meinung zu Raubkopien?

Schreiben Sie uns Ihre Erfahrung und Meinung über dieses Thema!!!

Kommunikationsecke - Leserecke

rungszwecke zu kopieren. Leben und leben lassen. solange wir unseren Verlag unterstützen, solange wird auch unsere kleine, verschworene Gemeinschaft bestehen. Abschließend möchte ich mich für die Sommermonate verabschieden. Auf mich wartet ein sanierungsbedürftiges Häuschen am Lande. Hoffentlich produziert die Mischmaschine keinen ERROR 139.

Mit herzlichen Grüßen Alfred Zügner.

Wenn Ihr im Atari-Magazin meinen Namen erwähnt, so laßt bitte das "Herr" weg. Ich fühle mich regelrecht als Außenseiter.

Betr.: Schummelpokes

Über Erfahrungen kann ich nicht berichten. Ich bin mit Markus Rösner jedoch völlig einer Meinung.

PPP: Was Programme mit Kopierschutz anbelangt, haben wir nur wenige in unserem Angebot. Es handelt sich dabei um Gigablast, Shogun master und Sherlock Holmes. Alle Programme haben wir von den Herstellern so geliefert bekommen, unter der Voraussetzung den Kopierschutz auf den Disketten nicht zu verändern. Ansonsten hat PPP über die ganzen Jahre keinen Kopierschutz verwendet.

Gemischtes

Sehr geehrte Damen und Herren,

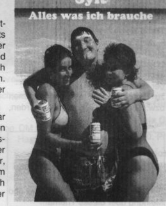
zuerst einmal möchte ich mich entschuldigen, daß ich so lange nichts mehr bei Ihnen bestellt habe. Aber ich hatte einen Verkehrsunfall und war deshalb nicht in der Lage, mich mit dem Computer zu befassen. Sehnsüchtig erwarte ich aber immer das neue ATARI-Magazin.

Schon das alte ATARI-Magazin war immer eine Fundgrube in Sachen Tips,Tricks und fundiertem Fachwissen. Das neue Magazin knüpft hier nahtlos an, es ist sogar noch besser, da hier nur der kleine ATARI im Mittelpunkt steht. Aufgeregt hat mich der Herr XYZ mit seiner Aussage, der XL sei ein Kindergartencomputer .Ob er wohl je einmal mit einem XL gearbeitet hat. Natürlich ist der kleine in Sachen Geschwindigkeit, Auflösung, Grafik, Sound den neuen Computern unterlegen. Es gibt aber genug Programme, die zeigen, daß es eine Frage des Programmierens ist, was aus der Maschine herauszukitzeln ist. Und da kann es der XL mit vielen Programmen der neuen Rechner aufnehmen.

Der kleine ATARI versprüht auch einen gewissen Charme, dem sich kaum einer entziehen kann. Er ist sozusagen in den vielen Jahren ein festes Mitglied in der Familie geworden. Profiprogrammierer verdanken dem XL ihre Künste, er war das Sprungbrett Und es gibt viele von ihnen, die etwas wehmütig an die gute alte Zeit zurückdenken. Auch ich sitze nicht tagtäglich am kleinen XL, aber von Zeit zu Zeit zieht es mich magisch zu ihm.

Nach der qualifizierten Aussage dieses Herrn XYZ zu schließen, besitzt er den ST nur deshalb, um seiner Umwelt zu demonstrieren, was für ein schlauer, Kerl er ist.

Lassen Sie sich auch nicht von den ewigen Nörglern die Lust an der Gestaltung dieses Magazins nehmen.



Die Seitenzahl, das Niveau und der Preis gehen in Ordnung. Leute, die alles besser wissen, gibt es in allen Bereichen des Lebens; meist selbst von Erfolgslosigkeit geprägt, versuchen sie die Leistungen anderer herabzuwürdigen.

Nun ein paar Worte zu den Schummel-POKES. Hilfestellungen, die Tips zum Weitermachen sind, finde ich sehr gut. Hilfen, die man nur nachspielt, ohne selbst denken zu müssen, sollte man nicht mehr geben.

Auch Pokes für unendliche Leben, Kollisionsabschaltung finde ich nicht gut, da sie den Reiz eines Spiel völlig killen. Um es einmal bildlich zu sagen; Frauen sind doch auch erotisch je mehr sie raffiniert verhüllt haben, denn es ist der Reiz des Verborgenen, mehr sehen zu können. Aber das muß jeder selbst entscheiden können. Deshalb bringen Sie ruhig weiter Schummel-Pokes, wer sie nicht mag, kann ja weiterblättern.

So zum Schluß habe ich noch einige Fragen:

Ladeprobleme

Bei meinem XL (Floppy XF 551) habe ich folgendes Problem: Ich boote den XL normal, rufe dann vom ATARI-BASIC das DOS 2.x auf. Mit -L- lade ich dann verschiedene Programme (meist Spiele) aus Zeitschriften (Happy Computer). Nach dem Laden funktionieren diese überhaupt nicht oder nicht richtig. Diese Spiele sind ARAX, CREEP, PAVER, THINK & WORK. Nun das Kuriosum; Boote ich gleich beim Einschalten das TURBO-BASIC, gehe dann ins DOS 2.x und lade mit -L- diese Programme dann laufen diese normal. Wer kann mir dies erklären?

Auch das Spiel "The,Mad Marble Maze" ist mit der AMD abgetippt, läuft aber nicht bei mir. Wo kann der Fehler liegen?

Wer mir weiterhelfen kann, schreibe bitte an: Henri Handloicke, Hersfelder Str. 21, 6435 Oberaula.

Kommunikationsecke - Leserecke

Antwort

Werte Redaktion des ATARImagazin

In der Ausgabe 6/92 fand ich eine Anfrage von Stefan Pydde. Darin ging es um Probleme bei Benutzung eines STAR LC1O, S.A.M.-Texter und der Datenübertragung durch ein Centronics-Interface, Ich benutze schon geraume Zeit folgende Geräte:

1* 13OXE (32OKB), 2* XF551, 1* XC12, 1* STAR LC20, 1* Centronics-Interface (Compy-Shop) und I* Commodore 1802 Colormonitor.

Bei S.A.M. hatte ich bisher nur Probleme mit dem Multifile-Copy. Einer der Programmierer konnte helfen (RAMDISK.COM löschen : Funktion i.O.).

Mit dem Centronics-IF sieht es etwas anders aus. Beim Einschalten des XE nach längerer Pause bootete das System problemlos. Falls ich aber ein resetfestes Programm durch Ausschalten verließ und nach etwa 4-5 Sekunden den XE erneut einschaltete, fand ich mich in Sekundenbruchteilen entweder im BASIC oder im Selftest-Modus wieder.

Ein sicheres Booten war auch mit mehr als 10 Sekunden Wartezeit nicht möglich. Ich habe deshalb das IF-Gehäuse geöffnet und fand neben dem Quartz 4 Kondensatoren. Diese waren alle mit 18p beschriftet.

Bei einem ATARI-Kollegen aus der Bekanntschaft konnte ich ein anderes IF ansehen und stellte fest, daß darin 2 Kondensatoren mit 1 Mikrofarad eingesetzt waren. Nach Austausch der dem EPROM (2764) am nächsten liegenden C's funktionert das Interface nun einwandfrei.

Nun genügen auch die von ATARI angegebenen 4-5 Sekunden zwischen Aus- und Einschalten des Computers, um problemlos zu Booten.

Bei Einbau von Elyt-C's bitte darauf achten, daß die Kennzeichnung des Pluspoles zum EPROM zeigt. Ich übernehme keinerlei Haftung für die Arbeiten am IF und für den Verlust der Garantie für dieses IF.

Verwirrung stiftete meinerseits die Aussage zu ULTRACOPIER. Ich habe im Katalog gelesen, daß dieses Programm auch mit Speedy- und Happy-Floppies arbeitet und angenommen, daß man mit der XF551 und der normalen 1050 ebenso damit arbeiten kann. Nach der Antwort auf eine Anfrage von C. Lorenz im AM 6/92 stimmt dies aber nicht. Somit habe ich also am 30.06.92 ein für mich völlig sinnloses Programm bestellt, weil im Katalog diese Einschränkung nicht vermerkt war. Ich bitte deshalb, wenn möglich, bei Absendung der Waren an mich den Ultracopier nicht mit zuzuschicken. Ansonsten bitte ich um die Möglichkeit der Rücksendung an PPP. Viele Grüße sendet Ihnen

Thomas F. Backa

3 Fragen

Ich habe ein Problem oder mehrere!

1. Der LDS Freezer ist nicht ok, oder wie lade ich die AMC Soft wegen Sicherheitskopien?

2. Es handelt sich um Bibo-Dos. Ich habe das DOS zusammen mit der Speedy 1050 erworben. Jetzt fehlt mir für die Version 6.4, die auf der Diskette ist, die nötige Beschreibung.

3. Im meinem 130XE ist das Modul Action eingebaut, aber ich kann ohne Unterlagen nicht viel damit anfangen.

PPP: Die Programme vom AMC-Verlag sind mit einem hartnäckigen Kopierschutz versehen. Hier werden Sie keine Chance haben sich eine Sicherheitskopie anzulegen. Aber soweit ich informiert bin, gibt der AMC-Verlag längere Zeit Garantie auf seine Produkte.

Laut Aussage des Vertreibers ist die Anleitung im Handbuch für alle drei DOS-Versionen gleich. Auf der Diskette befinden sich folgende Versionen: 5.4N, 5.4F und 6.4.

Zum Action-Modul kann ich Ihnen auch nicht weiterhelfen. Vielleicht nimmt ein anderer User mit Ihnen Kontakt auf.

Wer also zum Thema Action weiterhelfen kann, soll doch bitte mit Herrn Cic Zvonko, Uhlbacher Str. 32, 7000 Stuttgart 61, Kontakt aufnehmen.

Austro-Text/Base

Herr Holger Pendl hat einige Fragen.

Ich arbeite am 800XL nur mit Austro-Text und AustroBase. Kann ich mit dem Turbo-Link die Daten in den ST spielen und dort weiterverarbeiten. Für ST gibt es aber kein Austro.

Was kostet die Floppy 2000?

Kann ich die 256KB Erweiterung mit Austrotext nutzen? (Mehr als 7 Seiten gehen nicht in ein File, da wäre eine Erweiterung sehr praktisch.

PPP: Ihre Texte müssen im ASCII-Format vorliegen, dann können Sie diese ohne Probleme mit dem Turbo-Link auf den ST überspielen, und dort mit jedem Textverarbeitungsprogramm weiterverarbeiten.

Der Preis der Floppy (auch für die II-Generation) ist immer noch DM 429,-

Die Ramerweiterung wird nicht von Austrotext unterstützt.

WICHTIG!!!

Bitte schicken Sie längere Briefe nicht handgeschrieben. Sie erleichtern uns die Arbeit, wenn Sie uns längere Texte entweder im ASCII-Format auf Dieskette, oder auf einem guten Computerausdruck mit normaler Schrift an uns senden. Vielen Dank!

Kommunikationsecke

Qtec-Maus

Im Januar 1992 bekam ich von PPP meine bestellte Qtec-Maus geliefert. Die Erprobung mit dem Programm S.A.M. ging in Ordnung. Nachteilig ist jedoch der Mangel an Programmen, die mit der Maus arbeiten können. Auch die Beiträge im ATARI magazin 8/88 und 5/92 bringen da nur wenig Hilfe, da für den Normal-User die Einbindung in kommerzielle Programme so gut wie unmöglich ist.

Deshalb habe ich für mich eine Hardwarelösung entwickelt und aufgebaut, welche die Maussignale so umsetzt, daß dem Computer ein Joystick simuliert wird. Es ist keinerlei zusätzliche Software nötig und die Maus arbeitet anstatt Joystick mit jedem Programm zusammen.

Die Materialkosten zum Aufbau, einschließlich Gehäuse betragen bei Conrad-Elektronik knapp 26,- DM. Also eigentlich ein interessantes Selbstbauobjekt, das sicherlich auch anderen Usern nutzen kann.

Wer also Interesse an der Bauanleitung, am Schaltplan und an der Einzelteilliste hat, soll mir 5,-DM in Briefmarken schicken. Die Infos gehen Ihnen dann sofort zu. Hier meine Adresse: Dieter Nötzold, Gedser Ring 9b, O-2200 Greifswald.

Rund um den Atari

Hallo PPP

Als erstes möchte ich Ihnen einmal eine Frage stellen: Mit welchem Programm habe ich wohl diesen Brief geschrieben? RICHTIG/FALSCH!!! Es ist der WASEO-Publisher! Diesen kursiven Zeichensatz habe ich mit dem ZS-Editor erstellt (gut was?). Den Waseo-Publisher habe ich mir bei Euch bestellt und bin sehr zufrieden mit diesem Programm.

Zu Eurem neuen ATARI magazin möchte ich Euch gratulieren. Ich bin immer wahnsinnig gespannt auf die nächste Ausgabe. Es wird immer aufgerufen, sich aktiv an der Zeitschrift zu beteiligen. Deshalb mache ich auch jedesmal bei Eurem Preisausschreiben mit. Und siehe da! Schon zweimal war ich unter den glücklichen Gewinnern von zwei PD-Disketten. Ich finde, daß ich mich einmal bei Ihnen bedanken sollte. Also: DANKE!!

Vor kurzem habe ich mir auch Quick und alle Quick magazine von 1-11 bestellt und war nach anfänglichen Schwierigkeiten auch sehr zufrieden. Es kommt aber bei mir eigentlich selten vor, daß ich bei Ihnen etwas bestelle.

Das liegt einfach daran, daß ich erst 14 Jahre alt bin und oft Monate lang spare, um mir dann einmal etwas zu leisten. Im Moment (seit einem Jahr) versuche ich auf einen neuen Computer zu sparen.

Anfangs wollte ich einen MegaSTE, aber dann entschied ich mich, die Neuentwicklung FALCON 30 zu nehmen. Bitte seid mir nicht so böse, daß ich nicht mehr so oft etwas bestelle.

Zum Thema Schummel-Pokes: Ich finde Schummelpokes sehr gut, wenn man in einem Spiel nicht weiter kommt. Bitte behaltet die Rubrik "Games Guide" bei. Außerdem muß man die Schummelpokes ja nicht anwenden, wenn man nicht will. Meine Meinung: Spitze!

Zur Frage "Schlechtes Druckergebnis": Vielleicht liegt das mit den weißen Balken daran, daß die Dillschalter des Druckers falsch eingestellt sind (Automatischer Line Feed muß in diesem Fall auf OFF gestellt sein).

Zum "Zubehör für 1027-Drucker": Dieser Drucker braucht kein Farbband, sondern eine Farbwalze, die mit Filzstiftfarbe getränkt ist. Diese Farbwalzen sind aber nicht mehr im Handel, so daß man stattdessen Durchschlagpapier nehmen muß. Das Netzteil kann man sich zur Not auch selber bauen (so habe ich es gemacht).

Zum "Kindergartencomputer": Zu dieser Frechheit lohnt es sich nicht einmal einen Kommentar abzugeben.

Mit freundlichen Grüßen Norman Feske.

DRUCKERPROBLEME

Beim Arbeiten mit Druckern gibt es manchmal Probleme mit dem Zeilenabstand.

Bei EPSON-kompatiblen Druckern wird der Zeilenabstand (in Basic) mit CHR$(27);CHR$(65);CHR$(X) eingestellt, wobei X die Zahl für den Zeilenabstand ist (Standard ist 8).

Wer da bei Design Master Probleme hat, sollte im Hardcopy-Menü die Funktion "Drucker-Setup" und dann "Zeilenabstand" anwählen. Dann muß man nur noch die Länge der Codefolge und schließlich die Zahlen selbst eingeben.

Nun hat zwar jeder EPSON-kompatible Drucker die EPSON-Befehle, aber nicht alle haben auch das EPSON-Betriebssystem. Das bedeutet, daß manche einen automatischen



Zeilenvorschub machen und andere wieder nicht (auch abhängig von den Einstellungsmöglichkeiten über die DIP-Schalter).

Wenn also der Drucker immer einen automatischen Zeilenvorschub macht, muß man die Länge der Codefolge einfach auf Null setzen.

Thorsten Helbing

JA, zum ATARI magazin

Wir bieten Ihnen 2 Möglichkeiten das ATARI magazin regelmäßig zu beziehen

1.Möglichkeit - Abonnement

ABO-Bestellkarte für das ATARI magazin

Ja, ☐ ich möchte die nächste Ausgabe 8/92 des ATARI magazin's bestellen!

Die Ausgaben 8/92 wird Ihnen automatisch nach Erscheinen zugeschickt

Ich bezahle den Betrag in Höhe von 10,- DM per

O Nachnahme (nur Inland + DM 7,50)
O Scheck (4,- DM / Ausl. DM 10,-)
O Bargeld beilegen(keine Versankosten)

Einfach ausfüllen und schicken an
Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten

Vorname
Nachname
Str.
PLZ/Ort

2. Möglichkeit - Mitgliedschaft

Mitgliedskarte für 2. Halbjahr 1992

Ja, ☐ ich möchte für das 2.Halbjahr 1992 (bis 31.12.92) Mitglied bei PPP werden.

Ich möchte folgende 5 PD's-/oder 5 Lazy-Finger-/oder 5 Quick magazin-Disketten

Ich habe mir folgendes Programm ausgesucht:

Die Disk-Line 19 und das ATARI magazin 8/92 bekommen Sie bei Erscheinen versandfrei zugeschickt.

Ich bezahle den Betrag in Höhe von 60,- DM per

O Nachnahme (nur Inland + DM 7,50)
O Scheck (DM 4,00 / Ausl. DM 10,-)
O Bargeld beilegen(keine Versandkosten)

Einfach ausfüllen und schicken an
Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten

Vorname
Nachname
Str.
PLZ/Ort

Vorteile einer Mitgliedschaft:

1) Sie bekommen die Disk-Line und das ATARI magazin bei Erscheinen versandfrei zugeschickt.
2) Sie suchen sich 5 PD's oder 5 Lazy-Finger-Disketten oder 5 Quick magazine aus.
3) Sie wählen ein Programm Ihrer Wahl (siehe Liste unten) aus.
4) Mitglieder bekommen 10% Rabatt auf Software und 5% auf Hardware (ausgeschlossen sind hier nur die Floppy 2000 und das Update Kit).

Liste: Masic - Im Namen des Königs - Alptraum - Der leise Tod - Fiji - Invasion - Lightrace - Taipei - Quick ED1.1 - DigiPaint 1.0 - Rubberball - Glaggs it! - Werner Flaschbier - Player's Dream 1 - Die Außerirdischen - Shogun Master - Quick V2.0 - "C:"-Simulator - Graf von Bärenstein - Logistik - Player's Dream 2 - WASEO Publisher - KrIS - Finanzplan - Mega-Font-Texter - Dynatos. Bitte ein Programm auswählen und in der Mitgliedskarte eintragen.



Die Quick-Ecke

mit Florian Baumann und Harald Schönfeld

Einsprünge ins Runtime

Schnellere Grafik ist ja nun wirklich ein alter Hut. Ich möchte aber mit dieser Methode demonstrieren, wie man sich mit Quick-Routinen sein eigenes Runtime schreiben kann. Die Grafikstufe, die ich gewählt habe, ist GR.15, weil für diese Stufe noch kein Library veröffentlicht wurde.

Runtime

Bevor die Routine jedoch ins Runtime eingeklinkt werden kann, muß sie erst einmal geschrieben werden. Ich will hier nur kurz den Algorythmus meines neue PLOT15-Libraries erläutern.

Ein Pixel auf dem GR.15-Bildschirm belegt jeweils zwei Bit der Bitmap und kann insgesamt vier Position im Bildschirmbyte annehmen. Damit ist in den Bits 0 und 1 der X-Koordinate die Position BITNR im Spaltenbyte abgelegt. Die Bits 2 bis 8 geben nun die Spaltenummer SPALTE an. Das Farbregister wird nun je nach BITNR positioniert und in das zu modifizierende Bildschirmbyte eingetragen.

Im Prinzip ein ganz einfaches Verfahren, wenn auch etwas verwirrend beschrieben. Ich habe mein Listing allerdings mit Bemerkungen versehen, die das ganze leichter durchschaubar machen.

PLOT-Befehl

Wie wird nun der neue PLOT-Befehl ins Runtime eingebunden und wieso ist das überhaupt erwünscht? Man kann ihn ja z.B. mit .PLOT(x,y,col) aufrufen. Die Antwort ist ganz einfach. Angenommen, man hat ein Grafik-Programm geschrieben, und nun muß in diesem Programm jeder PLOT-Befehl durch den neuen ersetzt werden. Außerdem muß ständig das Farbregister übergeben werden. Nein danke, zuviel Arbeit. Wenn man allerdings den Befehl ins Runtime einbindet, so kann man sich diesen Aufwand sparen.

Nun, vor den Erfolg haben die Götter die Arbeit gesetzt und so muß man erst einmal herausfinden, wie die Parameterübergabe an das Runtime vonstatten geht. Hierfür schreibt man sich ein kleines Miniprogramm, das lediglich einen einzigen Befehl enthält, in unserem Fall PLOT (x,y):

```
VAR
[
X=$0600,Y=$0601
]
MAIN
PLOT(X,Y)
ENDMAIN
```

Das ganze wird dann compiliert, abgespeichert, disassembliert und analysiert. Vorher notiert man sich noch die obere Speichergrenze des Programmes, die der Quick-Compiler ausgibt. Anschließend bootet man DOS 2.5 und lädt das Testprogramm über die Funktion L mit dem Appendix /N, damit es nicht automatisch gestartet wird. Danach wird nur noch der Speicherbereich von $5000 bis zur notierten Obergrenze auf Diskette abgespeichert. Dieses neue Programm wird nun disassembliert. In unserem Beispiel erhalten wir dann:

```
5000 : LDA #$B0
5002 : STA $6A
5004 : LDA $0600
5007 : STA $B004
500A : LDA #00
500C : STA $B005
500F : LDA $0601
5012 : STA $B006
5015 : LDA #00
5017 : STA $B007
501A : JSR $4112
501D : LDA #$01
501F : BNE $501D
```

In den ersten beiden Zeilen wird der Memtop auf 176 festgelegt. Das entspricht dem Basic-Befehl POKE 106,176. Die letzten beiden Zeilen sind eine Endlosschleife.

Was uns nun interessiert, ist die Übergabe der X und Y-Variablen. Wie man sieht, wird der X-Wert in $B004/$B005 und der Y-Wert in $B006/$B007 abgelegt. Interessant ist, daß immer zwei Bytes übergeben werden. Aufgerufen wird die Routine dann mit einem Sprung nach $4112.

Sprungtabelle

Diese Adresse liegt in der Sprungtabelle des Runtimes. Dadurch daß man Runtime-Calls nur über die Sprungtabelle aufruft, umgeht man die lästigen Inkompatiblitätsprobleme, die bei Updates unweigerlich auftauchen müssen. (Leider gibt es bis heute kein sauberes Update des Runtimes...) Hier wird sie nun genutzt, um die neue PLOT-Routine in das Runtime einzuklinken. Dies geschieht, indem man die Adresse der neuen Plot-Routine in die Sprungtabelle poket.

Der Worte sind genug gewechselt, laßt uns auch endlich Taten sehen. Ich habe, wie fast immer, zwei Beispielprogramme vorbereitet.

PLOT15.L enthält die neue Plotroutine mit den Proceduren PLOT15, PLOT und PLOTEN. In PLOT15 wird die Adresse der Procedure PLOT in die Sprungtabelle gepoket. Von PLOT wird nun die Procedure PLOTEN aufgerufen. Das ist zwar umständlich und etwas langsamer, als der direkte Aufruf, aber wenn man das Programm um eine Linienfunktion erweitert, kann man PLOTEN direkt aufrufen und erspart sich so eine für den Erstaufruf nötige Parameterübergabe.

Wer sich übrigens für das Runtime interessiert, sollte Harald Schönfeld mit Briefen bombardieren, damit er es endlich mal als ASCII-File auf Diskette herausgibt...

Florian Baumann

Listing 1

```
 Quick-Sourcecode
 D:PLOT15.L
 ----------------
* PLOT15
* MUSS VOR DEM ERSTEN PLOT AUFGERUFEN
* WERDEN, UM PLOT UND DRAW IN DAS RUN
* TIME ZU LINKEN

PROC PLOT15
WORD
[
ADR=208
]
BEGIN
  PADR(PLOT)
  DPOKE($4113,ADR)
  DPOKE(85,0)

  * BILDSCHIRMTAB IN PAGE 6 ABLEGEN

  DATA ($06F0)
  [
  252,243,207,63
  ]
ENDPROC

* PROCEDURE PLOT
* WIRD IN DAS RUNTIME GELINKT

PROC PLOT
LOCAL
  BYTE
  [
  X=$B004,Y=$B006
  XPLOT=$06F6,YPLOT=$06F8
  ]
BEGIN
  XPLOT=X
  YPLOT=Y
  .PLOTEN
ENDPROC

* DIES IST DIE EIGENTLICHE ROUTINE

PROC PLOTEN
LOCAL
  BYTE
  [
  FARBREG=$82
  FARBBIT
  BITNR
  BITMAP
  SPALTE
  REST
  LIES
  SCHREIB
  ZAEHLER
  X=85
  Y=84
  ]

  WORD
  [
  SC=88
  PO1
  PO2
  ]

  ARRAY
  [
  MATRIX(4)=$06F0
  ]

BEGIN
  * BITMAP FUER FARBE AUSMASKIEREN
  AND(3,FARBREG,FARBBIT)

  * SPALTENBYTE + BITNR HERAUSSUCHEN
  SPALTE=X
  AND(X,3,BITNR)
  EOR(BITNR,3,BITNR)
  LSRB(SPALTE)
  LSRB(SPALTE)

  BITMAP=MATRIX(BITNR)

  * VERSCHIEBEN
  ZAEHLER=0
  WHILE BITNR>ZAEHLER
    ASLB(FARBBIT)
    ASLB(FARBBIT)
    ZAEHLER+
  WEND

  * POSITION AUF BILDSCHIRM BESTIMMEN
  * Y*40=Y*32+Y*8
  PO1=Y
  ASLW(PO1)
  ASLW(PO1)
  ASLW(PO1)
  PO2=PO1
  ASLW(PO2)
  ASLW(PO2)
  ADD(PO1,PO2,PO1)
  ADD(PO1,SPALTE,PO1)
  ADD(SC,PO1,PO1)

  * IN BILDSCHIRM EINTRAGEN
  PEEK(PO1,LIES)
  AND(LIES,BITMAP,SCHREIB)
  OR(SCHREIB,FARBBIT,SCHREIB)
  POKE(PO1,SCHREIB)
ENDPROC
```

Listing 2

```
 Quick-Sourcecode
 D:PLTEST.Q

 * TEST FUER NEUEN PLOT-BEFEHL
 INCLUDE
 [
 D:GRAPH.L
 D:PLOT15B.L
 ]

 WORD
 [
 TIME1
 TIME2
 ]

 MAIN
   UNSIGN
   .GRAPHICS(31)
   .FUELLEN(TIME1)
   .PLOT15
   .FUELLEN(TIME2)
   .GRAPPHICS(0)
   ?("   OS-Routine : ",TIME1)
   ?("Quick-Routine : ",TIME2)
 ENDMAIN

 PROC FUELLEN
 LOCAL
   BYTE
   [
   X,Y
   FARBE
   TIM20=20
   TIM19=19
   OSTIM=540
   ]
 OUT
   WORD
   [
   TIMER
   ]
 BEGIN
   FARBE=1
   TIM19=0
   REGA(TIM20)
   REPEAT
     COLOR(FARBE)
     X=0
     REPEAT
       Y=0
       REPEAT
         PLOT(X,Y)
         Y+
       UNTIL Y=192
       X+
     UNTIL X=160
     FARBE+
   UNTIL FARBE=4
   TIMER=TIM20
   /TIMER=TIM19
 ENDPROC
```

Quick-Tips

Hier ein paar Quickies für alle Quick-fans.

Wie weist man einer Variable die Adresse einer anderen Variable zu? Ganz einfach:

```
WORD
[
ADR=208
VAR1
VAR2
]
...
VADR(VAR1)
VAR2=ADR
...
```

Das jedenfalls ist die klassische Methode. Es geht aber auch kürzer:

```
...
DATA (VAR2)
[
VAR1
]
...
```

Letztere Methode ist 11 Bytes kürzer als die althergebrachte, sie ist jedoch etwas langsamer, da sie eine Runtime-Routine aufruft. Für zeitkritische Routinen sollte sie also nicht verwendet werden.

Noch ein Tip: Mit dem INLINE-Befehl kann man auch eine Menge Speicher sparen: z.B. beim Aufruf eines Unterprogrammes in Maschinensprache. Wenn es nicht nötig ist, daß die Reister übergeben werden, so kann man statt

```
CALL (x,y,z,adr)
```

auch

```
INLINE
[
$20,ADR
]
```

verwenden. Dies ist besonders bei OS-Calls interessant.

Florian Baumann

Uhrzeitanzeige in QUICK

von H.Schönfeld

Wie in jeder Programmiersprache, gibt es auch in QUICK beliebig viele Möglichkeiten ein bestimmtes Problem zu lösen. Im ATARImagazin 5/92 hat Florian gezeigt, wie man die OS-Variablen 18 bis 20 nutzen kann, um damit eine Uhrzeit anzuzeigen.

Bei seinem Programm hat Florian Fließkommazahlen benutzt, um aus dem (für eine Zeitzählung recht unsinnigen) Format der 3 OS-Variablen die Minuten und Stunden herauszuholen. Will man unbedingt diese 3, vom Betriebssystem zur Verfügung gestellten Variablen benutzen, so geht es tatsächlich kaum einfacher. Allerdings finde ich, daß man schon ein wenig mit Kanonen auf Spatzen schießt, wenn man die Mathe-Library included, um die Uhrzeit berechnen zu können.

VBI-Routine

Da QUICK eine sehr schnelle Sprache ist, in der es möglich ist, sich völlig problemlos in die VBI-Routine einzuklinken, kann man sich selbst ein Uhrwerk erzeugen, das gleich im richtigen Takt schlägt.

Der VBI als Uhrwerk

Der Vertical-Blank-Interrupt ist ein Maschinensprache-Programm, das vom Betriebssystem am Ende eines jeden Bildschirmaufbaus aufgerufen wird. Da die deutschen XL's der PAL-Videonorm entsprechen, wird der VBI genau 50 mal pro Sekunde ausgelöst. Mit dem Befehl VBI() kann man in QUICK selbst ein Programm erzeugen, das an diese, vom OS bereitgestellte Routine angehängt wird.

Auf diese Art kann man also eine Routine schreiben, die 50 mal pro Sekunde aufgerufen wird und völlig unabhängig vom eigentlich laufenden Hauptprogramm ist.

Damit ist klar, wie man eine eigene Uhr programmiert: In der VBI-Routine erhöht man jedesmal eine Variable TIMER um 1. Hat diese Variable den Wert 50 erreicht, so weiß man, daß genau eine Sekunde verstrichen ist. Nun erhöht man die Variable SEK um 1 und setzt TIMER wieder auf 0. Irgendwann erreicht dann SEK den Wert 60.

Jetzt ist es an der Zeit MIN um Eins zu erhöhen und SEK wieder auf Null zu setzen. Wenn MIN dann 60 ist, erhöht man STD und wenn dieses dann 24 ist, setzt man STD auf Null. Ein Tag ist verstrichen.

Dieses Schema ist doch recht einfach, oder? Vor allem hat man den Vorteil, daß in den Variablen SEC, MIN und STD die Uhrzeit automatisch in einem sinnvollen Format steht.

Will man ganz exakt sein, so muß man noch das Folgende beachten:

Die ATARIs in den USA laufen unter dem NTSC-Video-System. Hierbei werden 60 (!) Bilder pro Sekunde erzeugt, folglich wird der VBI 60 mal pro Sekunde aufgerufen.

In diesem Fall, darf SEC also erst erhöht werden, wenn TIMER den Wert 60 erreicht hat. Aber auch das ist kein Problem.

In der Speicherzelle PALNTS (98) steht, ob der Computer mit NTSC (=0) oder PAL (=1) betrieben wird. Je nach dem setzt man die Variable FREQ auf den Wert 60 oder 50 und läßt TIMER dann immer bis zum Wert von FREQ zählen.

Die Anzeige der Uhrzeit

Die einfachste Art die Uhrzeit anzuzeigen ist natürlich den PRINT-Befehl zu verwenden. Z.B. kann man im Hauptprogramm die Zeilen

?(STD) ?(MIN) ?(SEC)

stehen haben. ACHTUNG: Im VBI sollte man den PRINT-Befehl nie verwenden!

QUICK V2.1 + ausführl. dt. Handbuch

Damit Quick noch mehr Verbreitung findet, machen wir Ihnen heute ein

Superangebot

Erwerben Sie jetzt Quick V2.1

zum absoluten Kennenlernpreis

von nur DM 29,-

Best.-Nr. AT 53

Power per Post

Bitte Bestellkarte benutzen

Etwas schöner formatiert ist die Zeit wenn man den PRINT-Befehl etwas trickreicher benutzt:

?(STD,"*:",MIN,"*:",SEC)

Dabei steht * für ESC SHIFT-* ESC. Dies ist der "Pfeil nach links", der dafür sorgt, daß das unnötige Leerzeichen nach der Zahl entfernt wird.

Die Uhr in der Statuszeile

Eine andere Möglichkeit die Uhr anzuzeigen ist es, die Uhr ständig (z.B. in der oberen rechten Ecke des BS) auszugeben. Das geht am einfachsten natürlich wieder im VBI, denn dann weiß man, daß die Uhr regelmäßig angezeigt wird. Allerdings darf man nun keinen PRINT-Befehl verwenden.

Man muß die BYTE-Variable also selbst in einen "String" umwandeln. Dieser String soll dann vom VBI direkt in den Bildschirm geschrieben werden. Sieht man z.B. im Profibuch nach, so sieht man, daß für die Null 16, für die Eins 17 usw. in den Bildschirm gepoked werden muß.

Man braucht also eine Routine, die eine zweistellige BYTE-Variable WERT in eine aus 2 Zeichen bestehende ARRAY-Variable umwandelt. Zunächst teilen wir WERT durch 10 und schreiben das Ergebnis in ZEH-

NER. Dann damit haben wir bereits die Zehnerstelle der Zahl ermittelt. Addieren wir 16 dazu und schreiben diese Zahl als erstes Zeichen in den String, haben wir schon die Hälfte der Arbeit getan. Nun multiplizieren wir ZEHNER wieder mit ZEHN.



Was kommt dabei heraus? Da bei der vorherigen Division die Nachkommastellen verloren gingen erhalten wird nun eine der Stufenzahlen 0,10, 20 usw. als Ergebnis. Ziehen wir das von der originalen Variable WERT ab, so erhalten wir die Einerstelle von WERT als Ergebnis ERG. Dazu addieren wir wieder 16 und schreiben diese Zahl als 2. Zeichen in den String.

Und das war's auch schon. Im String steht nun eine immer 2stellige Zahl in Form von "Internen ASCII"-Zeichen.

Nun könnte man diese beiden Zeichen z.B. mit POKE an die richtige Stelle im Bildschirmspeicher poken, wobei man nicht vergessen sollte auch an den richtigen Stellen den ":" (26) zu poken.

Array-Variable

Aber in QUICK geht natürlich wieder-mal alles viel eleganter. Man braucht nur die ARRAY-Variablen, in die man die Sekunden, Minuten und Stunden als Zeichen hineinschreibt gleich bei der Deklaration der Variablen an die richtige Stelle im Bildspeicher legen. Damit wird die Variable also im Bildspeicher gespeichert!

Ein umständliches Übertragen erübrigt sich somit, denn sobald man etwas in die Variable schreibt erscheint es automatisch auf dem Bildschirm!

Wie man sieht, kann man also in QUICK beliebig viel tricksen um kurze, schnelle und praktische Lösungen zu finden. Übrigens wurden genau diese Routinen im Spiel MINESWEEPER verwendet um die Zeitanzeige zu ermöglichen.

Noch eine Anmerkung für die QUICK-Cracks unter den Lesern: Wenn man genau hinsieht erkennt man daß STDTXT als 3 Byte langes ARRAY definiert ist, aber in ITOA nur ein 2-BYTE langes ARRAY zurückgegeben wird.

Das hat schon einen Sinn, denn man will im VBI ja noch den ":" an STDTXT und MINTXT anhängen. Bei SECTXT will man das aber nicht. Dadurch bliebe ein BYTE ungenutzt, in das aber bei der Übergabe von ITOA eine NULL geschrieben würde wenn das ARRAY dort 3 BYTE lang wäre. Die Folge wäre, daß das Zeichen "rechts" der Sekunden auf dem Bildschirm immer gelöscht wird.

Uhr in Quick

```
* UHR in QUICK
* (C) H.SCHOENFELD
* fuer ATARI magazin

BYTE
[
FREQ
TIMER,SEC,MIN,STD
PALNTS=98
]
ARRAY
[
STR(1)
]
MAIN

  IF PALNTS=0
    FREQ=60
  ELSE
    FREQ=50
  ENDIF

  TIMER=0
  SEC=0
  MIN=0
  STD=0

* JETZT LAEUFT DER VBI IMMER

  VBI(UHR)

* AB HIER STEHT NUN JEDES
* BELIEBIGE HAUPTPROGRAMM
* DIE UHR LAEUFT PARALLEL
* IMMER WEITER UND WIRD
* ANGEZEIGT, AUCH WAEHREND DER
* XL EIGENTLICH BESCHAEFTIGT IST:

  ?

  REPEAT
    INPUT(STR)
  UNTIL 1=0

ENDMAIN

INTER UHR
LOCAL
ARRAY
[
  STDTXT(3)=$AC60 ;das sind Adressen
  MINTXT(3)=$AC63 ;direkt im
  SECTXT(2)=$AC66 ;Bildspeicher
]
BEGIN

  IPUSH
  ZPUSH

  TIMER+
  IF TIMER=FREQ
    TIMER=0
    SEC+
    IF SEC=60
      SEC=0
      MIN+
      IF MIN=60
        MIN=0
        STD+
        IF STD=24
          STD=0
        ENDIF
      ENDIF
    ENDIF
  ENDIF

  .ITOA(STD,STDTXT) ;BYTE in String
  STDTXT(2)=26      ; ":" anhaengen
  .ITOA(MIN,MINTXT)
  MINTXT(2)=26
  .ITOA(SEC,SECTXT)

  IPULL
  ZPULL

ENDVBI

PROC ITOA
IN
BYTE
[
W
]
OUT
ARRAY
[
A(2)
]
LOCAL
BYTE
[
C,T
]
BEGIN

  DIV(W,10,T) ;Zehner
  ADD(T,16,C)
  A(0)=C
  MULT(T,10,T) ;Einer
  SUB(W,T,W)
  ADD(W,16,C)
  A(1)=C

ENDPROC
```

Workshop TextPRO+ v4.54

Wer Zeitschriften für PCs durchliest wird feststellen, daß es dort zu den unterschiedlichsten Programmen Workshops gibt.

In diesen werden zu populären Programmen Fragen beantwortet und praktische Tips gegeben. Auch auf unserem Rechner gibt es populäre Programme, die mancher von der praktischen Seite her gerne mehr beleuchtet hätte. Zu diesen Programmen zählt sicher die Textverarbeitung TextPRO.

In diesem Workshop wird die Plusversion 4.54 in Verbindung mit MyDOS 4.5 näher beleuchtet. MyDOS ist ein DOS 2.0 kompatibles DOS, das einige zusätzliche Dinge bietet, wie z.B. Unterverzeichnisse und die Unterstützung der unterschiedlichsten Diskettenformate. Wie DOS 2.0 ist auch MyDOS Public-Domain!

TextPRO ist eine der leistungsfähigsten Textverarbeitungen, die es für unseren Computer gibt. So erleichtert es das alltägliche Arbeiten durch volle Makrounterstützung sehr. Die Anpassung an beliebige Drucker ist kein Problem, und die vielen Editierfunktionen machen das Arbeiten fast zum Vergnügen.

Auch Leute die lange Texte schreiben müssen, haben an TextPRO ihre Freude, da sich fast beliebig lange Texte editieren lassen. Texte können nicht nur auf dem Drucker ausgegeben werden, sondern lassen sich auch auf Diskette "drucken". Dieses und vieles mehr leistet TextPRO. Es ist klar, daß man so viele Funktionen nicht von heute auf morgen lernen kann, deshalb gibt es diesen Workshop.

Er soll Sie mit den umfangreichen Möglichkeiten des Programms vertraut machen, so daß Sie sie bei Ihrer täglichen Arbeit nutzen können. Viele werden sich Fragen, wo es diese Textverarbeitung zu kaufen gibt. Sie werden sich denken, daß dieses leistungsfähige Programm sehr teuer ist. Weit gefehlt -TextPRO ist PD!

Natürlich hat auch Power per Post TextPRO im Angebot. 9,- DM kostet die PD 144. Auf dieser PD ist neben TextPRO+ v4.54 das MyDOS als DOS. Darauf sollte man achten, wenn man sich TextPRO aneignen will und noch kein MyDOS besitzt.

Kommen wir nun zu dem, womit sich dieser Workshop befassen soll. Es sollen Fragen beantwortet, die Sie stellen, und nützliche Tips und Tricks von Ihrer und meiner Seite weitergegeben werden.

Um Ihre Mitarbeit wird also gebeten!

Ein besonderer Schwerpunkt wird sicher die Makro-Programmierung sein - das herausstechenste Merkmal dieser Textverarbeitung, die damit sogar einigen Textverarbeitungen auf den STs, Amigas, PCs oder wie immer sie heißen mögen überlegen ist.

Hier nun ein Beispielmakro, das das Schreiben erleichtern soll. Geben Sie es ganz normal mit TextPRO ein. Ersetzen Sie die entsprechenden Textstellen durch Ihre persönlichen Daten. So schreiben Sie z.B. dort wo "Ihr Name" steht, Ihren Vor- und Nachnamen hin. Zu ändern wären also bei Ihrer Adresse: - Ihr Name Ort -Straße und Hausnummer - Postleitzahl und Wohnort

Wenn Sie das gemacht haben, speichern Sie den Text mit <CTRL>+<S> unter dem Namen "BRIEF.MAC" ab und laden ihn indem Sie <CTRL>+<V> drücken und als Filenamen "BRIEF.MAC" eingeben. Nach dem Laden drücken Sie <OPTION>+<k>, woraufhin das Briefkopfmakro gestartet wird und entsprechende Eingaben von Ihnen erwartet werden.

Abschließend noch ein Tip, der sicher ganz nützlich ist. Wenn Sie aus TextPRO ins DOS gesprungen sind und keine Dateien kopiert haben, können Sie mit dem Menüpunkt M - Run at adress zurück in TextPRO, ohne Textverlust, springen. Geben Sie als Adresse 6F00 ein.

Rainer Hansen

Beispielmakro

```
k<SEL>+<=><SEL>+<I>10<SEL>+<x>80<SEL>+<r>75
<10 Leerzeichen>Ihr Name<SEL>+<e>Ort, den <ESC>+<SEL>+<CTRL>+<M>Datum
<ESC>+<SEL>+<CTRL>+<I>
Strasse Hausnummer

Postleitzahl Wohnort


<ESC>+<SEL>+<CTRL>+<M>Empfaenger Name
<ESC>+<SEL>+<CTRL>+<I>
<ESC>+<SEL>+<CTRL>+<M>Strasse und Hausnummer
<ESC>+<SEL>+<CTRL>+<I>

<ESC>+<SEL>+<CTRL>+<M>Postleitzahl Wohnort
<ESC>+<SEL>+<CTRL>+<I>


Betr.: <ESC>+<SEL>+<CTRL>+<Y>Betreff
<ESC>+<SEL>+<CTRL>+<I>


Sehr geehrte


Erklaerungen:
<SEL>=SELECT-Taste
<CTRL>=CONTROL-Taste
<ESC>=ESC-Taste
```

Kommunikationsecke

Entwerfen Sie auf Ihrem Computer interessante Grafiken. Die schönsten Bilder werden in der Kommunikationsecke abgedruckt

Computergrafik

PPP- Angebot auf einen Blick

Name	Art.-Nr.	Preis
Alptraum	AT 25	19,80
Assemblerbuch	AT 10	29,00
Atmas 2	AT 6	45,90
Atmas Toolbox	AT 7	19,80
Bibo-Assembler	AT 160	49,00
Black Magic Comp.	AT 147	29,90
"C:"-Simulator	**AT 80**	**19,90**
Carrillon Printer	AT 153	29,90
Centr. Interface II	**AT 98**	**128,-**
Der leise Tod	AT 26	19,80
Design Master	AT 9	19,80
Die Außerirdischen	**AT 148**	**24,80**
DigiPaint 1.0	AT 92	19,90
Directoy Master	**AT 223**	**24,90**
Disk zur Hexenküche	AT 5	19,80
Disk-Line Nr. 1	AT 61	10,00
Disk-Line Nr. 2	AT 62	10,00
Disk-Line Nr. 3	AT 76	10,00
Disk-Line Nr. 4	AT 78	10,00
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00
Disk-Line Nr. 6	AT 99	10,00
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10,00
Disk-Line Nr. 8	AT 128	10,00
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10,00
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00
Disk-Line Nr. 11	AT 152	10,00
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10,00
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10,00
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10,00
Disk-Line 15	AT 184	10,00
Disk-Line 16	AT 195	10,00
Disk-Line 17	AT 207	10,00
Disk-Line 18	**AT 221**	**10,00**
Diskmaster	AT 213	29,90
Dynatos	**AT 179**	**29,80**
Enrico	**AT 225**	**26,90**
Fiji	AT 28	19,80
Floppy 2000 - II	**AT 111**	**429.-**
Update Kit	**AT 169**	**39,00**
FiPlus 1.0	**AT 24**	**24,90**
Forth-Handbuch	AT 114	8,90
Galaxi-Barkonid	AT166	29,80
Ghost/3D-Pac Plus	AT 55	29,00
Gigablast	**AT 162**	**29,80**
Glaggs It!	**AT 104**	**19,90**
Grafik Forth	AT 113	49,00
Grafik Paket	AT 93	34,90
(DigiPaint 1.0 + PD 81 A+B+C+D)		
Grafik-Demo/Util.	AT 136	14,00
Graf v. Bärenstein	AT 167	24,90
GTIA Magic	**AT 220**	**29,00**
Hacker's Night	AT 88	24,80
Happy Set 1	AT 174	24,00
Happy Set 2	AT 175	24,00
Happy Set 3	AT 176	24,00
Happy Set 4	AT 177	24,00
Happy Set 5	AT 178	24,00
Herbert 1	AT 33	29,00
Herbert 2	AT 42	29,00
Im Namen des Königs	AT 13	19,80
Invasion	AT 38	19,80
Jinks	**AT 188**	**39,00**
Kaiser 2	AT 140	29,90
Kartei-Kasten	AT 189	24,00
KrIS	**AT 183**	**24,90**
Laser Robot	**AT 199**	**29,80**
LDS Freezer	AT 75	29,80
Library Diskette 1	AT 194	15,00
Library Diskette 2	**AT 205**	**15,00**
Lightrace	AT 51	19,80
Logistik	**AT 170**	**29,80**
Masic	AT 12	24,90
Mega-Font-Texter	**AT 182**	**29,80**
Minesweeper	**AT 222**	**16,00**
Mission Zircon	**AT 215**	**19,80**
Monitor XL	AT 8	19,80
Monster Hunt	**AT 192**	**29,80**
MS-Copy	AT 161	24,90
Musik Nr. 1	AT 135	14,00
Mystik Teil 2	**AT 218**	**24,-**
Paradise Part One	AT 216	19,80
Parsec XL	AT 141	29,90
Pirates	**AT 191**	**29,80**
Phantastic Journey I	AT 173	29,80
Phantastic J. II	**AT 203**	**29,80**
Plastron	AT 163	29,90
Player's Dream 1	AT 126	19,80
Player's Dream 2	**AT 185**	**19,80**
Player's Dream 3	**AT 204**	**19,80**
Print Shop Operator	AT 131	16,00
Print Star 1	AT 29	39,00
Print Star 2	AT 36	39,00
Print Star II/24	AT 142	54,00
Print Universal 1029	**AT 202**	**29,00**
Pungoland	AT 37	29,00
Pyramidos	AT 73	29,00
Qtec-Maus	**AT 165**	**59,00**
Quick V2.1	**AT 53**	**39,00**
Quick V2.1 Handb.	**AT 196**	**9,00**
Quick V2.1 Handbuch und		
Quick magazin 12	**AT 197**	**16,00**
Quick ED V1.1	AT 86	19,00
Quick Magazin 1	AT 58	9,00
Quick Magazin 2	AT 68	9,00
Quick Magazin 3	AT 77	9,00
Quick Magazin 4	AT 79	9,00
Quick Magazin 5	AT 85	9,00
Quick Magazin 6	AT 91	9,00
Quick Magazin 7	AT 102	9,00
Quick Magazin 8	AT 127	9,00
Quick Magazin 9	AT 145	9,00
Quick Magazin 10	**AT 158**	**9,00**
Quick magazin 11	AT 180	9,00
Quick magazin 12	**AT 193**	**9,00**
RAMerw. 256KB	**AT 143**	**149,-**
Rubber Ball	AT 83	24,00
S.A.M	AT 23	49,00
S.A.M. Designer	AT 56	19,00
S.A.M. Patcher	AT 57	12,00
S.A.M. Zusatz	AT 52	24,00
S.A.M. Komplettpaket	AT 100	79,00
(S.A.M., S.A.M. Designer, S.A.M. Patcher, S.A.M. Zusatzdisk)		
Sherlock Holmes	AT 17	29,00
Shogun Master	**AT 107**	**24,90**
Sound Digitizer	AT 112	64,90
Soundmachine	AT 1	29,80
Sourcegen 1.1	AT 2	24,90
Speedy 1050	**AT 110**	**99,00**
Spider/Snap 2	AT 72	29,00
Spieledisk 1	**AT 132**	**16,00**
Spieledisk 2	**AT 133**	**16,00**
Spieledisk 3	**AT 134**	**16,00**
3er Pack Spiele	**AT 190**	**34,00**
Star LC 24-20	**AT 181**	**759,-**
	Mitglieder	**739,-**
Stereobluster	**AT 212**	**98,00**
Taam	**AT 219**	**29,-**
Taipei	AT 50	19,80
Terminal XL/XE	AT 40	10,00
Tigris	**AT 90**	**15,00**
Turbo Basic	AT 64	22,00
Turbo Dos V2.1	AT 159	49,-
Turbo Link XL/PC	**AT 155**	**119,-**
Turbo Link XL/ST	**AT 149**	**119,-**
T.L. Adapter für DFÜ	AT 150	24,90
Utilities 1	AT 137	16,00
Utilities 2	AT 138	16,00
Utility Disk	**AT 172**	**19,90**
VidigPaint	**AT 214**	**24,90**
Viedeofilmverwaltung	AT 151	29,90
WASEO-Publisher	**AT 168**	**34,90**
WASEO Designer	**AT 208**	**24,00**
Werner-Flaschbier	**AT 105**	**19,90**
XF Dual Disk Upgr.	**AT 201**	**289,-**
XL-Art	AT 154	49,00
Set für W.Publisher	**AT 186**	**15,00**
5 Bilderdisketten	**AT 198**	**25,00**

Für Ihre Bestellung beigelegte Postkarte verwenden

Assemblerecke (Teil 1)

Assemblerecke

von Frederik Holst

Viele von Ihnen haben schon in BASIC programmiert. Wer schon mal über PRINT und INPUT hinausgegangen ist, der wird, was Grafik, Sound und vor allem Schnelligkeit anbetrifft schon an die Grenzen von BASIC, bzw. Turbo-Basic gestoßen sein.

Von Freunden hörte man dann, daß man es doch mal in Maschinensprache versuchen sollte.

Doch wie sollte man diese Sprache erlernen, wenn es doch keine guten, deutschen Lehrbücher gibt, die noch erhältlich sind.

Zwar gibt es diverse Serien in diversen Zeitschriften, doch um den blutigen Anfänger kümmert sich keiner. Diesem Notstand soll nun abgeholfen werden.

Ich will Ihnen nicht in drei Folgen das professionelle Programmieren beibringen, sondern Sie sollen lernen, wie man nützliche Hilfsroutinen mit BASIC Programmen verbinden kann. In dieser Kombination sehe ich die sinnvollste Art zu programmieren.

Genug der Vorrede, fangen wir gleich an !

Wir wollen erstmal nur einen einzigen Befehl umsetzen:

POKE 710,0

Mit diesem Befehl wird in Basic der Hintergrund schwarz. In Assembler sieht das dazugehörige Programm so aus:

```
ORG $A800

LDA #0

STA 710

RTS
```

Gehen wir das ganze Zeile für Zeile durch:

ORG-Befehl

Da ist zuerst der ORG Befehl. Dies ist zunächst kein richtiger Befehl Er erklärt dem Assembler, wo das Programm abzulegen ist. In Basic hat man das Problem nicht, da der Interpreter sich selbst den Speicherplatz sucht. Den Vorteil hat das ganze, daß man bestimmte Routinen direkt an bestimmte Stellen, z.B. Page sechs, legen kann. Auch wenn man viele Variable nicht mitten im Programm ablegen will, ist dies nützlich. Beim ATMAS-II nimmt man meistens $A800, da man danach mit ESC U ESC ESC das Programm starten kann. Eine andere Möglichkeit ist, mit CTRL+P in den Monitor zu gehen und dort G A800 einzugeben. Soviel zum ORG.

LDA-Befehl

Der erste "richtige" Befehl ist das LDA. Es steht für LoaD Accumulator. Der Akkumulator, kurz Akku ist mit einer normalen Variable, nennen wir sie A, zu vergleichen. LDA #0 schreibt also eine null in den Akku.

STA-Befehl

Der STA Befehl steht für STore Accumulator. Der Akku wird also bei 710 wieder abgelegt, was den Bildschirm schwarz färbt.

RTS-Befehl

Das RTS steht für ReTurn from Subroutine. In unserem Beispiel kehrt das Programm zur Programmierebene des ATMAS zurück. Ein RTS kann aber auch ein Unterprogramm beenden, wie ein RETURN oder ein ENDPROC. Man kann unser Assemblerlisting mit folgendem BASIC-Listing vergleichen:

```
10 GOSUB 1000: REM Diesen Aufruf bewirkt das G A800

20 ...
...

1000 A=0: REM Akku mit null laden

1010 POKE 710,A : REM Akku bei 710 ablegen

1020 RETURN
```

Das soll uns für dieses Mal genügen. Sie haben heute die zwei wichtigsten Befehle der Maschinensprache kennengelernt.







Tips & Tricks zur Floppy 2000

Die Floppy 2000 gehört nun zur XL/XE Szene, wie die Diskstationen 1050 und XF551 der Fa. Atari.

Die Fähigkeiten die eine F2000 besitzt sind jedoch noch weitgehend unbekannt. Als einziges Serienlaufwerk besitzt es die Kombinationen aus 360KB Schreibdichte der XF551 mit der High-Speed einer aufgerüsteten 1050 mit Speedy.

Da in der F2000 jedoch wesentlich mehr Möglichkeiten stecken, werden wir versuchen, in einer Artikelserie sozusagen die F2000 Besitzer zu "aktivieren", mehr aus der F2000 heraus zu holen. Hierbei soll der versierte Programmierer angesprochen werden, als auch der einfache User mit Tips und Beispielprogrammen.

Wichtig!!!

Wir werden uns hier immer an die Revision II der F2000 anlehnen, nach unseren Schätzungen müßten mittlerweile 80% der User über das Update-Kit verfügen.

Zuerst eine Nachricht an alle F2000-II Besitzer! Wie es Murphey wollte, ist in der Version 2.0 natürlich ein Fehler. Beim Formatieren in Single, Medium oder Double-Density ohne Verify wird die Rückseite der Diskette gleich mit formatiert.

Weiterhin kopiert Copy 2000 nur mit Ram-Disk Single und Medium Disketten fehlerfrei. Seit ca. 3 Monaten wird die Version 2.1 ausgeliegert, beide Fehler sind hier beseitigt.

Um also alle Probleme aus der Welt zu schaffen, haben wir uns zu einer Umtauschaktion entschloßen.

Um nun festzustellen, welche Version Sie haben, booten Sie bitte das Kopierprogramm aus dem ROM der Floppy. Im Kopf des Kopierprogramms steht die Versionsnummer des Copy. Finden Sie hier: COPY 2000 V2.3XX handelt es sich um die Fehlerhafte Version!!! Bei der neuen Version 2.1 hat das Copy die Kopfzeile: COPY 2000 V2.4XX

Umtauschaktion

Um nun an die neueste Version des ROM zu kommen schicken Sie bitte:

1. Das ROM 1.X
2. Eine Diskette
3. 5 DM in Bar, Briefmarken oder Scheck

direkt an Power per Post. Sie erhalten dann die ROM Version 2.1 incl. der neuesten Diskettenversion des Copy 2000, sowie eine geänderte Beschreibung zum Copy 2000.

Copy 2000

Copy 2000 ist übrigens gleich noch etwas verbessert worden, es erlaubt nun, bei vorhanden sein von genügend RAM, mehrfachkopien ohne erneutes einlesen der Quelldiskette.

Wichtig, das ROM 2.1 läuft nur mit dem GAL der Revision II.

Die High-Speed der F2000.

Wie Sie alle aus dem Handbuch der F2000 wissen, handelt es sich hierbei um ein komplettes Prozessorsystem mit RAM, ROM, Ein-Ausgabeperipherie und der Controllerlogik. Mittels der Ramunterstützung erreicht das Laufwerk die hohe Arbeitsgeschwindigkeit.

High-Speed

Um nun in den Genuß der hohen Übertragungsrate (High-Speed) zu kommen muß nun eine High-Speed SIO Routine her.

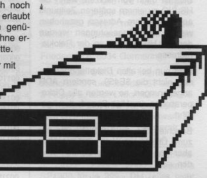
Im Normalfall arbeitet die SIO (Serial Input/Output Routine) des XL/XE Betriebsystem mit einer Übertragungsrate von 19200 Baud. Durch den Trackbuffer der F2000, werden auch hier schon die Daten zum Computer schneller übertragen als bei einer normalen 1050.

Installation

So richtig zum laufen kommt die F2000 aber erst, wenn eine High-Speed SIO im Computer installiert wird.

Diese High-Speed SIO findet man z.B. in der Fast-Version des Bi bo-DOS, im Copy 2000 oder bei der Übertragung der ROM-Software.

Den Unterschied bemerken Sie bei der Benutzung von DOS 2.5 oder der Bibo-DOS Normal Version. Schreiben Sie ein eigenes Programm und wollen hier die High-Speed nutzen, so brauchen Sie die HS-SIO (High-Speed-SIO).



Für den Assembler-Programmierer ist es ein leichtes die HS-SIO zu installieren.

Diese braucht nicht erst geschrieben zu werden, Sie befindet sich schon im ROM der F2000 und wartet darauf "abgeholt" zu werden.

Das schönste an der ganzen Sache ist, durch die Relokater-Tabelle im Laufwerk wird die HS-SIO an jeder gewünschten Adresslage im Speicher angepaßt. Die Arbeit des Relokieren nimmt Ihnen der Prozessor des Laufwerks ab.

Nachfolgend ein Listing im Bibo-Assembler Format, mittels der die HS-SIO gelesen werden kann.

Siehe: Assemblerlisting

Dieses kleine Assemberlisting lädt die HS-SIO in den Computer. In Klammern stehen nur Kommentare, sind für den Programmlauf nicht erforderlich.

Wird in ADR (Zeile 40) eine andere Adresse angegeben, so steht die HS-SIO in der gewünschten Adresse zu Verfügung.

In Targetadresse wird die Adresse eingetragen, an welche die HS-SIO geladen werden soll. In Relokieradresse wird die Adresse eingetragen, an welche die HS-SIO später laufen soll.

Dies ist dann von Nutzen, wenn die HS-SIO zu einem späteren Zeitpunkt an eine andere Adresse geschoben werden soll. Angesprungen werden darf die HS-SIO nur an der Relokieradresse.

Wird nun bei allen Diskettenoperationen nicht die $E459, sondern ADR angesprungen, so werden alle Diskoperationen in High-Speed durchgeführt.

Beachten Sie, die HS-SIO sollte nur zum Übertragen von Daten, nicht aber von Kommandos benutzt werden.

Eine Funktionseinschränkung gibt es hier zwar nicht, aber bei eventuell auftretenen Fehlern, kann es durchaus sein, daß Computer und Laufwerk bis zu einer Minute aufeinander "warten".

Die HS-SIO funktioniert übrigens genauso bei der 1050 mit SPEEDY. Das Übertragungsbyte der Laufwerke wird von der HS-SIO eigenständig ermittelt, sodaß es auch keine Probleme mit normalen Laufwerken gibt.

Wie Sie aus Ihrem Handbuch wissen, exestiert zum Ermitteln der Übertragungsrate das Kommando $3F. Wird bei einem Normalen Laufwerk das Kommando $3F gesendet, so wird ein Fehler von der SIO zurück gesendet, Floppy 2000 und Speedy 1050 übertragen hier $0A bzw. $09. Je kleiner der Wert, desto höher die Übertragungsrate.

Aber kein Wundern, die Speedy 1050 ist nicht schneller als die F2000. Das Byte $0A kommt durch die höhere Taktrate zustande (Prozessortakt von 1,04 MHZ). Ein normales Laufwerk arbeitet mit $10, dieser Wert wird von der SIO (im XL/XE OS) fest benutzt. Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim experimentieren mit der HS-SIO.

Vieleicht haben Sie ja auch schon Anregung bekommen, die Erweiterten Kommandos der F2000 mal auszuprobieren.

In der nächsten Folge werden wir weitere Kommandos ansprechen, natürlich wieder mit einem kurzen Beispielprogramm.

Aktive Teilnahme

Da wir vorhaben die Artikelserie einen längeren Zeitraum fortzusetzen, sind wir auf Ihre Anregungen, Beiträge und Fragen gespannt. Hierbei spielt es keine Rolle ob es nun um eine Floppy 2000-II oder Speedy 1050 geht. Beide Systeme sind ja fast identisch.

Assemblerlisting

```
00010         .LI OFF
00020         .OR $4000
00030 ;
00040 ADR     =      $5000      (hier die gewünschte Adresse für HS-SIO)
00050 ;
00060         LDA #$ 31         (BUS ID)
00070         STA $0300         (DSKDEVICE)
00080         LDA #1            (Laufwerksnummer für nachfolgende Kommandos)
00090         STA $0301         (DSKUNIT)
00100         LDA #$68          (Kommando $68, Länge der HS-SIO ermitteln)
00110         STA $0302         (DSKCMD)
00120         LDA #$40          (Status für Daten Lesen)
00130         STA $0303         (DSKSTATUS)
00140         LDA #8            (Low-Byte des Datenpuffers)
00150         STA $0304         (DSKBUFFER-Low)
00160         STA $0306         (DSKTIMOUT-Low, Sekunden bis Timeout ca. 8)
00170         LDA #3            (High-Byte des Datenpuffers)
00180         STA $0305         (DSKBUFFER-Low)
00190         LDA #2            (Anzahl der zu lesenen Bytes hier 2)
00200         STA $0308         (DSKBYTCNT-Low Byte)
00210         LDA #0
00220         STA $0309         (DSKBYTCNT-High Byte)
00230         JSR $E459         (Einsprungadresse für XL/XE-SIO)
00240         BMI ERROR         (Wenn Fehler)
00250         INC $0302         (Jetzt Kommando $69, HS-SIO senden)
00260         LDA #ADR          (Low-Byte der Adresse für HS-SIO im Computer)
00270         STA $0304         (Targetadresse für HS-SIO, wohin laden? - Low-Byte)
00280         STA $030A         (Relokieradr. für HS-SIO, wo Lauffähig? - Low-Byte)
00290         LDA /ADR          (High-Byte der Adresse für HS-SIO im Computer)
00300         STA $0305         (Target High-Byte)
00310         STA $030B         (Relokieradr. High-Byte)
00320         LDA #$40          (Status für Daten lesen)
00330         STA $0303         (DSKSTATUS)
00340         JSR $E459         (Einsprung in XL/XE-SIO)
00350         BMI ERROR         (Wenn Fehler)
00360         CLC               (Carry gelöscht, alles klar)
00370         RTS
00380         SEC               (Carry gesetzt, FEHLER!)
00390         RTS
```

KLEINANZEIGEN

Kostenloser Kleinanzeigenmarkt im ATARI magazin

Suche Software auf Disk, Kassette und Modul: Angebote an: S. Hofer, via ca di Ferro 7, CH-6648 Minusio.

Tausche Atari Maltafel und Atari Artist gegen Drucker 1027 oder 1029. Wer ist bereit zu tauschen. Wolfgang Lampe, Herrmann-Ehlers-Str. 6, 4048 Grevenbroich 1.

Hallo Soundspezialisten! Ich bin Programmierer und suche Kontakt zu Leuten, die sich mit der Musikkomposition auf dem XL auskennen. Peter Dell, In der Klinik 32, 6601 Heusweiler.

Suche defekte XL/XE-Hardware, Action-Modul, Assembler Bücher! Holger Schmiedl, Dielingen 134, 4995 Stemmwede 2, Tel. 05474/1271 ab 6 Uhr! Grüße an U.N.O., ABBUC, Aegeis, RTQ & all!

Suche Schaltplan oder Joystick Pinbelegung für Irata Videomeister. Dieter Weil, Erlenstr. 123, 4100 Duisburg 1.

Suche Schaltplan und Programme für die Happy 0,7. Dieter Weil, Erlenstr, 123, 4100 Duisburg 1.

Suche deutsche Beschreibung für folgende Programme: Alternate Reality, Archon, Amaurote, The Infiltrator, Mercenary, Rambrandt, Sparta-DOS, Pirates of Barbary, Chimera. Diether Glasa, Seb.-Bach-Str. 18, O-4522 Coswig/Anh.

Verkaufe Drucker AT 1029, wenig benutzt. DM 90,-. Winfried Fiedler, 199 Nr. 53 207/28, O-1133 Berlin.

Verkaufe: 130XE (320 KB, Centronics, Eprombrenner) alles eingebaut. Floppy 1050 + Speedy, Drucker 1029, Datasette 1010 + Turbo, Grünmonitor, Joystick, Mouse, Literatur, Software (50 Disketten) + Box. VB 1000,- DM. Michael Wusterhausen, Zossener Str. 84, O-1152 Berlin.

Habe einen 1025 Drucker, aber keine Anleitung. Wer kann mir helfen? Billfried Sievers, Im Baumgarten 11, 5400 Koblenz.

Suche für Atari 130XE eine Maltafel voll funktionsfähig, oder ein Koala-Pad. Wolfgang Kniep, Minna-Bollmann-Str. 42, O-3600 Halberstadt.

Suche: USAAF, Ace of Aces, Conflict in Vietnam, Super Huey-Disk - nur Originale mit Handbuch. Thomas Teumer, Breitensteinstr. 19, 8018 Grafing-Bhf.

Suche für Diskettenstation 1050 einen STEPPMOTOR. Wer kann helfen? Uwe Gramsch, Am Dielsee 19, 4750 Unna-Massen.

Suche Tauschpartner für PD-Soft. Sascha Röber, Bruch 101, 4574 Badbergen 2.

130XE - 200,- DM; XF 551 - 350,- DM; XC12 - 25,-DM; Atari 1029 - 200,- DM; div. Software auf Kass. und Disk - 50,- DM; Literatur - 25,- DM; Turbo-Basic-Modul - 35,- DM; zusammen nur DM 800,-, an Selbstabholer, Tel. Rangsd. 31138.

Suche folgende Spiele auf Diskette: Air Rescue, Colonial Conquest, Atomix, Dallas Quest, Mask of the Sun. Uwe Hauter, Gabelsbergerstr. 2-4, 6780 Pirmasens.

Verkaufe: 800XL, XC12, 1027, Meßwandler für Joystick-Port, O-2U, zwei Kanäle. Suche Handbuch für 130XE Floppy, XL/XE-Hardware auch defekt. Markus Klughardt, Kulmbacher Str. 16, 8659 Untersteinbach.

Suche alte CK-Hefte: 6/84, 8/84, 10/84, 11/84, 12/84 und 2/85. Bitte schreibt mir. Richard Rybak, Dr. Natzler G. 16-18/3/5, A-2380 Perchtoldsdorf.

Farbdrucker "Okimate 20" für Atari XL/XE mit Startexter und Zubehör für 900,- DM. Wer Interesse hat, melde sich bei: Peter Pick, Germaniastr. 21, 4250 Bottrop.

Suche billigen 800XE oder XL sowie Computer zum Ausschlachten. Angebote bitte schriftlich an Sascha Röber, Bruch 101, 4574 Badbergen 2.

Wer hat komplette Sparta-DOS Diskette mit Dokumentation. Habe meine aus versehen formatiert. Wolfgang Beer, Astonstr. 85, O-3037 Magdeburg.

PPP: Wie kann man nur die Dokumentation formatieren?

Suche M.U.L.E für Atari XL auf Diskette. Angebote an: Andreas Rotzoll, Mansfeldstr. 11, 4000 Düsseldorf 12.

Suche immer noch intakte XE-System-Tastatur! Wer eine für mich hat, oder mir sagen kann wo ich sie bestellen kann, bitte bei Frank melden. Tel. 0511/2100520.

Verkaufe 800XL, 320K mit Turbo 816 -16Bit-Prozessorerweiterung, sowie Festplattensystem (MIO-Board-Adapter-Controller und 20 MB Segate-Festplatte) gegen Höchstgebot. Ferner 1050 Floppy mit Turbo-Modul, Maltafel, Multiplexer, Sound Master XL, Midi Master II, etc. M. Breining, Friedenstr. 6, 8034 Germering.

Biete Atari ST/XL-XE Interfacekabel zwischen ST und XL, der ST simuliert 2 Floppy u. einen Drucker für den XL. Verwalten Sie Ihre XL-Software mit dem ST!! Interfacekabel, Software für 50 DM bei R. Krall, Blücherstr. 5, 5800 Hagen, Tel. 02331/22214.

Verkaufe wegen Systemwechsel: Atari 130XE, Floppy 2000, Seikosha SP1900 für je 299,- DM (alles nicht älter als 1 1/2 Jahre); zusätzlich Programme, Leerdisketten und Literatur abzugeben. Frank Belau, Dorfstr. 65a, O-7701 Seidewinkel.

HILFE! Wer arbeitet mit "Print Shop" und dem Drucker "Präsident"? Bitte melden bei Frank Ebert, Tel. Berlin 4293012

Anzeigenschluß für Kleinanzeigen

3.10.92

Bitte Postkarte verwenden

Neue Public Domain

Bitte beachten Sie unser PD-SUPERANGEBOT auf der Seite 31

Neue Preise: "Die Menge macht's"

PD-Ecke von Ulf Petersen

Hallo und herzlich willkommen zu einer neuen PD-Ecke! Sommerlich warm wird einem ums Herz, wenn man sich die Fähigkeiten des XL/XE anschaut. Diesen Monat soll es speziell um dieses Thema gehen. Stürzen wir uns also gleich ins Getümmel!!!

POSTER PLUS

Wollten Sie schon immer einmal Poster in der Größe von 81cm * 47cm drucken? Dann ist POSTER PLUS genau das richtige Programm für Sie! Mit vielen Funktionen wie beispielsweise ...

- BILD LADEN
- TESTHARDCOPY
- POSTERDRUCK
- BILDINTERPRETIERUNG
- DRUCKERANPASSUNG
- BILD ANSEHEN
- DIRECTORY

ist einfaches und korrektes Arbeiten kein Problem. Das Programm ist nur für EPSON komp. Drucker geeignet.

Best.-Nr. PD 178 DM 9,-



MAGATARI

Wertvolle Routinen und Tips und Tricks enthält diese PD-Diskette. Es handelt sich dabei um eine Sonderausgabe eines mittlerweile "verstorbenen" XL/XE-Diskettenmagazins. In

VOLUME 1 # 7
tm
MAGATAR
(C)
THE PROGRAMMER'S
INSTITUTE

mehreren Abschnitten geht es um Sound, Musik, Assembler und hilfreiche Routinen für den täglichen Bedarf. Vorzugsweise wird dabei ATARI BASIC als Programmiersprache behandelt, welches ja mit dem TURBO-BASIC in dieser Richtung kompatibel ist. Wer als BASIC-Freak und Nicht-Profi noch etwas dazulernen möchte, der ist mit dieser PD-Diskette mit Sicherheit gut beraten.

Best.-Nr. PD 179 DM 9,-

GLOBEMASTER



Rund um den Globus geht es bei diesem Lernprogramm, wo man die verschiedenen Kontinente auf Karten und mit Informationsmaterial zu sehen bekommt. Letztendlich geht es darum sich die Städte und weitere Einzelheiten der Länder gut merken zu können. Wer ein gutes PD-Programm für Informationen rund um den Globus sucht, der wird neben seinem Atlas mit diesem Programm gut bedient werden.

Best.-Nr. PD 180 DM 9,-

EDELWEIß-DEMO

Was auf dieser zweiseitigen Demo-Diskette geboten wird ist schlichtweg ein Hammer! Neben eindrucksvollen Grafiken und Musikstücken wird hier eine wohl bislang von der Länge her einmalige Sound - und Grafik-Demo präsentiert, die eine ganze Medium-Diskettenseite belegt. Dementsprechend muß natürlich auch der Speicher sein, sprich es muß sich eine 320KB-Erweiterung im oder am Rechner befinden. Wer diese Demo gesehen hat, der fragt sich bestimmt warum es immer noch Leute gibt, die den XL/XE auf das Abstellgleis stellen wollen.

Best.-Nr. PD 181 DM 7,-

VIDEO-MASTER

Besitzer eines Video-Rekorders werden das Problem kennen. Da hat man sich eine große Sammlung von Kassetten aufgebaut und weiß plötzlich nicht mehr, wo was ist und wo wieviel Platz überhaupt noch vorhanden ist. Der Video-MASTER hilft Ihnen dabei. Sie können für jede Video-Kassette den Titel, die Länge und Art eines Titel angeben. Beides wird gespeichert und kann auf Wunsch



PD-HIGHLIGHTS

selbstverständlich auch ausgedruckt werden. Apropos ausgedruckt: Auf der Rückseite befindet sich ein Programm, mit dem man die VPS-Strichcodes für Videorekorder, die diese lesen können, ausdrucken lassen

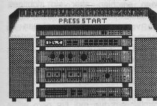


kann. Insgesamt also für Video-Freaks eine empfehlenswerte Anschaffung. Achtung diese Diskette entspricht der CA 18.

Best.-Nr. PD 182 DM 7,-

GERMAN DEMOS

Ausgehend von einem Programmierwettbewerb, der in der sogenannten Szene vor drei Jahren stattgefunden



hat, wurden hier viele Demos zusammengetragen, darunter auch die besten Demos von 1989. Es ist schon eindrucksvoll, wieviel die Gruppen damals in vernünftige Arbeit zur Abwechslung investiert haben. Wer sich für Demos interessiert, der wird an dieser Diskette mit Sicherheit gefallen finden.

Best.-Nr. PD 183 DM 7,-

TOMBSTONE CITY

Auf in den Wilden Westen! Verborgen hinter Kakteen und Straeuchern lauern hier Banditen, die man erledigen muß. Man betrachtet das Geschehen aus der Vogelperspektive, so daß man alles bequem im Blickfeld hat.

Hauptprogramm dieser Diskette ist allerdings

WINDOWS.

Mit Hilfe dieses Utilities kann man schnell und leicht in ATARI-BASIC professionelle WINDOWS erzeugen. Sämtliche Routinen und Möglichkeiten werden in einem Beispielprogramm demonstriert.

Best.-Nr. PD 184 DM 9,-

C-64 SHOW

Nein, nein, hier werden keine C64-Rechner demonstriert! Keine Panik! Auf dieser Diskette befinden sich allerdings Bilder, die direkt vom C64 zum ATARI konvertiert wurden.



Diese Bilder sind meistens Titelbilder von bekannten C64-Klassikern, wie R-TYPE, NINJA etc, also Titel, die es für den XL/XE leider nicht gibt. Wer gerne einmal träumen oder gegenüber seinen Freunden angeben möchte, der sollte die Beschaffung dieser Diskette ins Auge fassen.

Best.-Nr. PD 185 DM 7,-

NEW

SUPERANGEBOT

Die Menge macht's

5 PD-Disketten nur DM 30,-

10 PD-Disketten nur DM 55,-

15 PD-Disketten nur noch DM 75,- –

PD - Neuheiten - Übersicht

PD 178	Poster Plus	DM 9,-
PD 179	Magatari	DM 9,-
PD 180	Globemaster	DM 9,-
PD 181	Edelweiß-Demo	DM 7,-
PD 182	Video-Master	DM 7,-
PD 183	German Demos	DM 7,-
PD 184	Tombstone City	DM 9,-
PD 185	C 64 - Show	DM 7,-

Für Ihre Bestellung benutzen Sie bitte die beigelegte Bestellkarte.

Power per Post - PF 1640 - 7518 Bretten

Aktuelle Produktinformationen

Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

News

PREMIERE

Mit Mystik Teil 2 und Taam beginnt ein neues Game-Zeitalter für die XL/XE's.

Was bei den PC's schon lange Standart ist, wurde auch hier nun bei den Atari's umgesetzt.

Wie bei den großen Vorbildern von Sierra und Lucasfilm, läuft die ganze Bedienung bei Mystik Teil 2 und Taam ausschließlich über Joystick. Lediglich beim Laden und Saven muß man seine Finger zur Tastatur bemühen.

MYSTIX Teil 2
"Das Strandhaus"

Die Frau, die man im ersten Teil befreit hat, hat man nun geheiratet. Eine Zeit lang lief auch alles gut, bis dann eines schönen Tages der sehr sehr reiche Onkel Reginald gestorben ist.

Da dieser Onkel ziemlich menschenscheu und geizig war zog er sich mit seinem ganzen Vermögen in eine Villa am Meer zurück.

Nach seinem Tod nun pilgert natür-



lich die gesamte Verwandschaft zu eben dieser Villa und versucht krampfhaft den Schatz des Onkels zu finden.

Am Anfang nimmst du davon gar keine Notiz, doch deine Frau, die das Leben in eurer Einzimmerwohnung satt hat, zwingt dich nun auch in das Haus zu fahren und den Schatz zu finden. Andernfalls will sie dich an den Beinen mit Kopf nach unten aus dem Fenster hängen und warten bis dir der Kopf geplatzt ist.

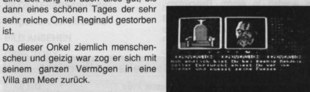
Man muß also den Schatz finden und dabei versuchen nicht der mörderischen Verwandschaft zum Opfer zu fallen.

Alles in allem wird das Spiel ein wenig länger als MYSTIX 1 und es treten auch mehr gegnerische Figuren auf. MYSTIX 2 braucht insgesamt eine Diskette, die vorn und hinten bespielt ist.

Best.-Nr. AT 218 DM 24,-

TAAM

Bei TAAM handelt es sich um ein Fantasy-Adventure. Vor langer langer



Zeit stand die damalige Welt kurz vor ihrem Untergang. Niemand wußte, wie man aus der Sache rauskommt und alle waren in Endzeitstimmung.

Da hatte die alte Priesterin Griemhild eine Vision. Ein Gott erschien ihr und erzählte ihr von einem weißen, jahrhundertealtem Zauberer genannt Taam, der einen Ausweg wissen soll. Der Gott verschwand wieder, und Griemhild teilte Ihre Vision König Rohdhis mit.

Nun mußte dieser Zauberer aber erst einmal gefunden werden. Dazu ließ Rohdhis überall im gesamten Land nach Kriegern suchen, die sich zutrauten, Taam zu finden. Er bestellte alle zu sich auf die Burg Siegelhorst. Einer der sich zutraute Taam zu finden war Sigurd. Er wohnte auf der Burg Umelshöh und machte sich nun auf in Richtung Siegelhorst.

Man muß nun in die Rolle von Siegurd schlüpfen und Taam finden. Die Länge des Spieles wird vielleicht zwei beidseitig bespielte Disketten betragen. Zum Lieferumfang wird außerdem eine Karte gehören.

Best.-Nr. AT 219 DM 29,-

TURBO-BASIC-HANDBUCH

Bis 1988 gab es für die Programmiersprache Turbo-Basic, die inzwischen auf dem ATARI XL/XE sehr weit verbreitet ist, nur eine mehr oder weniger kurze Anleitung.

Dann erschien aber ein richtiges Handbuch mit mehr als 100 Seiten, das von einem Wil Braakman in Holland verfaßt worden war. Seitdem es Rolf A. Specht übersetzte und es im Eigenverlag des 8-Bit-Computerclubs ABBUC erschien, ist es auch hier in Deutschland erhältlich.

Das Buch ist in mehrere Teile eingeteilt. Es beginnt mit einer Einleitung und einer Bedienungsanweisung. Im ersten Hauptteil werden die verschiedenen Basic-Versionen und -dialekte vorgestellt und beschrieben. Im zweiten Hauptteil geht es um das Starten des Basics, die Ausführungsarten, den Editor, reservierte Ausdrücke, Variablen, numerische und Stringausdrücke und deren Verarbeitungen. Hauptteil drei beschreibt nun jeden einzelnen Befehl von ATARI- und Turbo-Basic mit jeweils einem kurzen Beispiel dazu.

Dann folgt noch Anhang A mit ausführlicher Beschreibung zu allen Feh-

lern, die auftreten können (und ggf. wie man sie vermeidet), Anhang B beinhaltet den Diskettenzugriff, Anhang C die Buchstabencodes (ASCII und Tastatur), Anhang D die Bedeutung und Herkunft der Ausdrücke in Basic und häuftig benutzte Computerausdrücke. Der letzte Teil ist das Stichwortverzeichnis.

Dieses Handbuch ist wohl eines der umfangreichsten, die es für Turbo-Basic gibt. Für den Interessierten gibt es eine Unmenge an Information, auch wenn er nur das ATARI-Basic nutzen kann.

Allerdings muß in diesem Zusammenhang auch auf die Schwachstellen hingewiesen werden: So wird die Nutzung der Player/Missile-Technik, die in Turbo-Basic in anderen Bereichen liegt, nicht erklärt. Einige Angaben stimmen auch nicht immer: In Hauptteil drei wird immer mit angegeben, ob es den Befehl in ATARI-Basic, Turbo-Basic gibt und ob ihn der Turbo-Basic-Compiler annimmt. Der Befehl BPUT soll z. B. in beiden Basics angewendet werden können, in ATARI-Basic gibt es ihn aber nicht. Auch akzeptiert der Compiler längst nicht all die Befehle, wie das Buch behauptet, der Befehl NEW z. B. ist uncompilierbar. Wer sich über diese Tatsache nicht bewußt ist, könnte leicht zum Schluß kommen, sein Basic sei defekt. Weiß man aber von dieser Unzuverlässigkeit des Buches, sollte man mit ihm gut zurechtkommen.

Fazit: Für Profis ist das Handbuch weniger geeignet, da es für sie sicher keine neuen Informationen enthält. Für Anfänger und Einsteiger in ATARI- und Turbo-Basic ist es jedoch grundsätzlich empfehlenswert und es ist zu hoffen, daß der ABBUC den Neulingen unter den Anwendern noch den Gefallen tut und die Unkorrektheiten bei einer Neuauflage korrigieren wird.

Thorsten Helbing

Best.-Nr. AT 217 DM 19,80

GTIA MAGIC

Werter Herr Rätz,

Hier kommt nun eine kurze Beschreibung meines neuen Programmes GTIA MAGIC.

Dieses Zeichenprogramm ist voll auf die Fähigkeiten des GTIA-Grafikships zugeschnittenen. Neben den üblichen Zeichenfunktionen wie Freihand, Linien und Circle usw-, stehen auch Funktionen zur Verfügung, die diese etwas verfremden.

So läßt sich beispielsweise ein Circle einstellen, der nicht nur einen Kreis zeichnet, sondern in diesen einen Helligkeitsverlauf hineinrechnet. So läßt sich z.B. eine Kugel mit nur 2 Knopfdrücken erstellen, die von oben, unten, links oder von rechts angestrahlt wird. Natürlich kann man die Lichtintensität beliebig verändern.

Nun wird sich mancher fragen, nanu, das kenne ich doch vom Raytracing. Diese Vermutung ist auch gar nicht so abwegig, nur daß dabei erheblich komplexere Algorythmen verwendet werden, und die Berechnung beim Raytracing natürlich etwas länger dauert. So läßt sich auch das Bild eines ins Wasser fallenden Tropfens berechnen.

Das Programm selber ist nach einem offenen Prinzip geschrieben d.h., alle Funktionen, die sich auf eine 3-D-Berechnung beziehen, lassen sich beliebig mit den verschiedenen Raumkörpern des Programms kombinieren.

Nun wird sich mancher sagen, schön und gut, auch ein Raytracer liefert gute Bilder. Aber was nützt das beste Programm, wenn es nicht anwenderfreundlich ist. Und hier liegen eindeutig die Stärken von GTIA MAGIC. Der Programmablauf wird fast vollständig über Pulldownmenüs gesteuert, natürlich mit dem Joystick. Lediglich die Punkte des Programms, die Tastatureingaben nötig machen, wie z.B. laden, abspeichern (Angabe des Filenamens), werden natürlich nicht über den Joystick angesteuert.

Mitgeliefert wird auch noch eine entsprechende Hardcopyroutine, die die Helligkeiten in die entsprechenden Grauwerte umrechnet. Folgende Drucker werden unterstützt: ATARI 1029, EPSON LX, EPSON LQ, IBM-PROPRINTER, OLIPRINTER, ROBOTRON K 6313 bzw. 6314(SOEMTRON).

Stefan Heim

Best.-Nr. AT 220 DM 29,-

3 tolle Programme

☞ **Mystik 2**

☞ **Taam**

☞ **GTIA MAGIC**

bei

Power per Post

Neus Quick V2.1 Handbuch

ACHTUNG: Für alle, die QUICK aus den älteren ATARI-magazinen abgetippt haben oder die eine ältere Version besitzen, bieten wir die Möglichkeit das neue Handbuch nachzubestellen.

Best.-Nr. AT 196 DM 9,-

Neues Quick V2.1 Handbuch + Quick magazin 12

Zusammen mit dem neuen Quick magazin wird alles noch einmal günstiger für Sie. Bestellen Sie also gleich das neue Handbuch und das Quick magazin 12 zusammen.

Best.-Nr. AT 197 DM 16,-

Disk-Line 18

Hier kommt sie wieder, die Wahnsinns-Softwarebombe: Wer die **GRAFIKSHOW** in Basic gesehen hat, ist bestimmt überzeugt, daß man auch in dieser Sprache erstklassige Grafiken auf den Bildschirm zaubern kann. Sogar das Musikhören mit dem Datenrekorder ist möglich!

Wer seinen Wortschatz erweitern und seine Mitmenschen mit nicht alltäglichen Wörtern verblüffen will, dem hilft unser **GROSSES PPP-LEXIKON!** Mit diesem unterhaltsamen Frage- und Antwortspiel ist das Lernen der neuen Begriffe ein Kinderspiel.

Außerdem wurde auch an die Hobby-Astrologen gedacht: **DAS KLEINE BUCH DER STERNZEICHEN** gibt darüber Auskunft, zu welchem Sternzeichen man dem Geburtstag nach gehört und welche Stärken und Schwächen es hat.

Grafikfreunden wird sicher unsere **ROHRDEMO** incl. Regenbogeneffekt und vertikalem Finescrolling gefallen!

Musikfans dürften von der **HAWK-MUSIKDEMO** ebenso begeistert sein, hier gibt es nicht nur die mit Noten erzeugte Musik, sondern sogar digitales Schlagzeug dazu!

Aus Polen kommt die Demo **BUTTON** in Assembler, die wieder mit Musik und Grafik vom Allerfeinsten überrascht!

Die **SNOOPIE-DEMO** setzt noch eins drauf: Hier tanzt der berühmte Comic-Beagle zu Scrollern in zwei verschiedene Richtungen innerhalb einer einzigen Zeile! Das muß man einfach gesehen haben!

Auch die **T.A.T.-DEMO** macht einiges her: Zu einer bewegten Grafik werden zwei senkrechte Scrolltexte über Kreuz gescrollt!

Für eigene Basic-Programme läßt sich die **MISSILE-DLI-TITELDEMO** sehr gut einbauen. Alle 4 Missiles in unterschiedlicher Breite können mit zwei in unterschiedlichen Richtungen laufenden Regenbogen-Effekten zu einem augenanziehenden Titelbild eingesetzt werden!

Das Spiel **SUPERTRONS** ist eine Tron-Variate mit einem besonderen Pfiff: Hier können sich die Teilnehmer ihre Rennfahrzeuge bei genügend Punkten selbst aufrüsten! Beim Ein-



satz von horizontalem Finescrolling, Farb-DLIs und sehr gut gezeichneten Bildern wird auch der erfahrenste Spielefreak kaum vom Steuerknüppel lassen können!

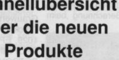
Wenn Sie wissen wollen, in welchen Bereichen sich ein beliebiges Maschinenprogramm befindet, erfahren Sie es mit dem **BINAER-LOAD-TEST.**

Nicht nur für Funker ist auch unser Programm DAS **MORSEALPHABET** eine Herausforderung: Sie können hier nach Buchstaben oder Morsezeichen suchen oder das ganze Alphabet auflisten lassen.

Der Knüller kommt zum Schluß: **DIRECTORY WIZARD** ermöglicht das problemlose Bearbeiten von Directorys, die auch mit Bemerkungen versehen werden können, incl. Suchfunktion, VTOC-Test usw. Es berücksichtigt sogar die beiden Quad-Formate! Ein solches ultraaktuelles Programm ist eine geradezu unerläßliche Hilfe für jeden Computerbesitzer.

Das ist sie wieder, unsere DISK-LINE, eine bunte Mischung aus den Softwareschmieden westlich und östlich der Elbe, mit der der "kleine" ATARI wieder ganz groß 'rauskommt!!!

Best.-Nr. AT 221 DM 10,-



Schnellübersicht über die neuen Produkte

Für Ihre Bestellung bitte beiliegende Bestellkarte verwenden

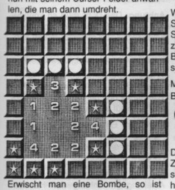
Produkt	Best.-Nr.	Preis
Turbo-Basic-Handbuch	Best.-Nr. AT 217	DM 19,80
Quick magazin 12	Best.-Nr. AT 193	DM 9,-
Quick V2.1 Handbuch	Best.-Nr. AT 196	DM 9,-
Mystik 2 - Strandhaus	Best.-Nr. AT 218	DM 24,-
Taam	Best.-Nr. AT 219	DM 29,-
GTIA Magic	Best.-Nr. AT 220	DM 29,-
Disk-Line 18	Best.-Nr. AT 221	DM 10,-
Minesweeper	Best-Nr. AT 222	DM 16,-
Cities of Gold	RP 10	DM 37,90
One on One	RP 11	DM 37,90
Top Gunner Collection	RP 12	DM 32,90
Mercenary	RP 13	DM 42,90

MINE SWEEPER

Ein neues Spiel von Harald Schönfeld präsentiert Power Per Post mit dem vorliegenden Spiel.

Es handelt sich hierbei um einen Brainkiller, der dieses Wort mehrals verdient, denn da muß man echt gut überlegen und aufpassen, daß der Kopf nicht zu qualmen anfängt. Da ich nur eine Vorabversion ohne jede Anleitung bekam, mußte ich mir bei Werner ein paar Infos reinziehen, was man eigentlich zu tun hätte. Folgendes hat Werner von sich gegeben:

Man hat ein Spielfeld, dessen Größe sich nach dem Level (1-4) richtet. Alle Felder sind herumgedreht. Man muß nun mit seinem Cursor Felder anwählen, die man dann umdreht.



Erwischt man eine Bombe, so ist Spielende. Bei einem Leerfeld werden zahlreiche andere Leerfelder aufgedeckt.

Am meisten kommen aber die Zahlenfelder vor: Die Zahl signalisiert dem User, mit wieviel Bomben bei den benachbarten Feldern zu rechnen ist. Tja und so muß man eben die Levels schaffen.

Der erste geht ja direkt noch einigermaßen aber beim zweiten sind große Teile vom Gehirn schon abgestorben, sodaß er nicht mehr zu lösen ist (aber selbst das habe ich geschafft, das müßt ihr euch mal vorstellen!). Das ist das Ergebnis von vier Stunden Spiel.

Ihr seht, Mine Sweeper ist kein Spiel für Zwischendurch, da geht es zur Sache. Aber wer jetzt denkt, daß vier Level wenig sind, der täuscht sich ganz ordentlich, denn wer sagt denn, daß die Level immer gleich sind? Nur die Größe ist immer gleich, aber wo welche Steine sind, keine Ahnung vor Spielende!

Grafisch macht das Spiel einiges her. Ok, man darf keine Wunder erwarten, aber ein derartiges Denkspiel mit so einer Grafik! Man kann alles gut erkennen und auch die Farben wurden gut gewählt. Der Sound tritt zwar sehr sehr kurz, aber dafür stimmt das Preis/Leistungsverhältnis wieder! Nur runde DM 16,- für dieses Spiel.

Wer auf Denkspiele der derbsten Sorte steht, der kommt an diesem Spiel nicht vorbei. Harald Schönfeld zeigt mal der Welt, was ein richtiger Brainkiller ist, der zudem sehr, sehr, sehr, sehr motiviert.

Markus Rösner

Best.-Nr. AT 222 DM 16,-

CITIES OF GOLD

Das Zeitalter der Entdecker

Die Zeit von 1492 bis 1540 war das Zeitalter der Entdeckungen. Erforschungen und Eroberungen. Es gehörte der Krone Spaniens. Nun kann es Ihnen gehören mit dieser historischen Simulation. Setzen Sie Segel von Spanien aus und wenn Sie mit Gold und Karten der neuen Welt zurückkehren, wird der Königshof Sie vielleicht zum Governeur, General oder Vikar der neuen Welt machen. Entdecken Sie die neue Welt! Erforschen Sie den Missisippi und den Amazonas, die großen Seen, die Magellan-Straße oder Gegenden, die nie zuvor ein Mensch gesehen hat. Versteckte Goldminen und 200 verschiedene Stämme, vom kleinen Volk zu den mächtigen Azteken und Inkas, sind in die Entdeckung miteinzubeziehen. Wie werden Sie an das Gold kommen? Durch Handel? Tricks? Eroberung? Dieses Spiel mit über 2800 Screens macht Sie zum größten Entdecker aller Zeiten!!!

Best.-Nr. RP 10 Disk DM 37.90

Im 3er Pack günstiger

Player's Dream 1	AT 126	19,80
Player's Dream 2	AT 185	19,80
Player's Dream 3	AT 204	19,80

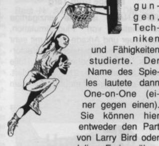
Alle 3 Player's Dream Disketten für

Best.-Nr. AT 206 nur DM 45,-

ONE ON ONE

Basketball von ECA

Dieses Spiel für einen oder zwei Teilnehmer wurde geschrieben, indem man sich zwei der besten Basketball-Spieler überhaupt zum Vorbild nahm. Sie wurden interviewed und in Aktion fotographiert. Dann wurde ein Spiel konstruiert, indem man ihre Bewegungen, Techniken und Fähigkeiten studierte. Der Name des Spieles lautete dann One-on-One (einer gegen einen). Sie können hier entweder den Part von Larry Bird oder Julius Erving übernehmen. Um die Simulation so real wie möglich zu machen, wurden Fouls, Strafwürfe, verschiedene Wurftechniken Erschöpfungsphasen und ein Schiedsrichter integriert. Hinzu kommen diverse witzige Einlagen. Ohne Zweifel ist ONE ON ONE das beste Basketball-Spiel überhaupt. Ein Klassiker ohnegleichen!

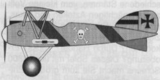


Best.-Nr. RP 11Disk DM 37.90

TOP GUNNER COLLECTION

Sammlung für Fliegerasse

Diese Programme lassen Ihnen den Wind ins Gesicht wehen und Sie in die Fußstapfen einiger geehrter Flie-



gerasse treten. AIR RESCUE: Ein bemerkenswertes Arcade-Spiel, das von Ihnen perfekte Flugkoordinierungen erfordert. MIG ALLEY ACE: Ein F-86 Sabre/Mig-15 Kampfsimulator. HELLCAT ACE: Ein Simulator, der u.a. Loopings, Ozean Ditching und Sturzflüge unterstützt. Fans von Simulationen müssen diese Compilation haben.

Best.-Nr. RP 12 Disk DM 32.90

MERCANERY

Escape from Targ

MERCENARY ist eine einzigartige Kombination von Flug-Simulation, Abenteuer und Arkade-Spaß mit sehr schneller drei-dimensionaler Vektor-Grafik. Sie übernehmen die Rolle eines Soldaten im 21. Jahrhundert. Nach einer Bruchlandung auf dem



Planeten TARG gibt es für Sie in diesem faszinierendem Spiel nur EIN Ziel: Die Flucht! MERCENARY hat bereits einen festen Platz in den Klassiker-Sammlungen von Computerfans weltweit! Einfach ein MUß!!!

Best.-Nr. RP 13 Disk DM 42,90

DepotPlus

Die Aktienverwaltung jetzt für die Atari XL/XE's

Was DepotPlus kann und soll!

DepotPlus ist eine Wertpapierdepot-Verwaltung für den Atari XL/XE mit den Schwerpunkten Bestandsführung, Erfolgskontrolle ("Performance") und Steuerabrechnung. Das Programm beinhaltet damit diejenigen Funktionen, die hinsichtlich einer komfortablen und übersichtlichen Depotführung auch professionellen Ansprüchen Rechnung tragen.

DepotPlus kann bis zu 40 verschiedene Wertpapiere in einem Depot verwalten. Die Arten der zu verwaltenden Wertpapiere unterliegen keinen Beschränkungen.

Im allgemeinen erhält der Kunde über die verwahrten Papiere lediglich beim Kauf, Verkauf sowie bei Zins- und Dividendenzahlungen einen Beleg und nur - allerdings verzögert - zum Jahresende eine Aufstellung, aus der dann stichtagsbezogen der möglicherweise nicht mehr aktuelle Depotbestand hervorgeht. Mit Hilfe von DepotPlus hat der Wertpapieranleger jederzeit den aktuellen Stand seines Depots sowie alle durchgeführten Transaktionen verfügbar. Zusätzlich werden Stückzinsen, Zinsen, Dividenden und die Gebühren zu den unterschiedlichen Sätzen beim Kauf und Verkauf berücksichtigt.

Weiterhin ist DepotPlus in der Lage, die Performance (1) jedes einzelnen Wertpapiers nicht nur nach dem (hoffentlich mit Gewinn) erfolgten Verkauf, sondern auch schon jederzeit vorher mit schwebenden (noch nicht realisierten) Gewinnen oder Verlusten exakt auszuweisen. Weiterhin läßt sich die Depotentwicklung für das Kalenderjahr durch eine Jahres-Performance darstellen.

Einkünfte aus Kapitalvermögen sind steuerpflichtig. Jeweils zum Jahresende kann Depotplus die Beträge ausweisen, die für die Steuererklärung relevant sind (Einkünfte aus Kapitalvermögen und Spekulationsgewinne - siehe Erkärung 2).

Was dieses Programm nicht leistet, ist die grafische Darstellung der Kursentwicklung der Wertpapiere.

Natürlich garantiert DopotPlus keine gewinnbringenden Transaktionen. Wer nichts riskieren will oder noch üben möchte, kann DepotPlus auch als Real-time-Börsenspiel nutzen (3).

Benötigte Konfiguration:

mindestenS 64 kB RAM (800 XL/XE bzw. 130 XE);

Medium-Density-fähiges Disketten-laufwerk;

Epson-kompatibler Drucker (FX 80-bzw. ESC/P-Standard)

Turbo-Basic.

Achtung: Das DOS muß so konfiguriert sein, daß drei Übertragungskanäle gleichzeitig genutzt werden können. Unter Bibo-DOS keinen Tastaturpuffer einrichten.

1) Unter "Performance" wird die Erfolgskontrolle zu einem gekauften Wertpapier und dem gesamten Depot im Zeitablauf verstanden.

2) Nähere Erläuterungen werden im Anhang und in Abschnitt III des Handbuches unter "Steuerabrechnungen" gegeben.

3) Zum Börsenspiel gibt es eine Anleitung im Anhang des Handbuches.

Achtung: Damit keine Mißverständnisse entstehen. DepotPlus ist ein umfangreiches und komplexes Programm. Der Autor gibt Ihnen die Möglichkeit, das Programm mit einer kurzen Anleitung erst einmal zum Kennenlernen zu bestellen. Der Preis dafür beträgt 24,- DM. Sollte Sie das Programm so begeistern, können Sie beim Autor die 119 DIN A4-Seiten-starke Anleitung für 29,90 bestellen.

Best.-Nr. AT 227 DM 24,-

256 KB RAMerweiterung

Für alle Atari XL/XE ab 64KB

Bei dieser RAMerweiterung handelt es sich um eine völlig neu entwickelte Variante. Die Platine mißt in ihren Ausmaßen noch ganze 30mm (breit) * 68mm (lang). Jetzt können alle XL/XE User in den Genuß einer RAMerweiterung kommen. Es spielt also keine Rolle mehr, welchen Typ der Reihe XL/XE Sie besitzen. Beim 130 XE kann sogar weiterhin auf die 64KB zugegriffen werden. Das Bibo-Dos wird auch gleich mitgeliefert, so daß Sie diese Erweiterung sofort nutzen können. Außerdem ist die RAMerweiterung 130XE aufwärtskompatibel, so daß Programme, welche den zusätzlichen Speicher der XE-Computer nutzen, nun auch auf Ihrem XL unter XE-Bedingungen laufen. Für den Einbau der Ramdisk sollten Sie allerdings ein wenig Erfahrung mit dem Lötkolben mitbringen. Auf jedenfall legen wir Ihnen eine gute Adresse bei, dort können Sie die RAMerweiterung für nur DM 30,- einbauen lassen.

Best.-Nr. 143 DM 149,-

Speedy 1050

Geschwindigkeit ist keine Hexerei

Diese Hardwareerweiterung sorgt für eine höhere Arbeitsgeschwindigkeit Ihrer Floppystation 1050. Dies ist jedoch nicht alles. Neben der bis zu 4 mal schnelleren Übertragungsgeschwindigkeit können Sie echte Double Density (180KB) pro Diskettenseite beschreiben. Auch Sicherheitskopien von Ihren kopiergeschützten Originalen können Sie anfertigen (Backup Programm befindet sich auf der Systemdiskette). Als weiteres Plus kann man das DOS aus dem ROM bezeichnen. Booten Sie mit geöffneter Laufwerksklappe, so ist in wenigen Sekunden das Bibo-DOS geladen. Auf der Systemdiskette befinden sich neben dem Bibo-DOS zahlreiche Utilities wie ein Diskmapper, ein Highspeed Sektorkopierer und vieles mehr. Lötarbeiten sind bei der Speedy 1050 nicht erforderlich. Wenn Sie genauso schnell sein wollen, greifen Sie noch heute zu.

Best.-Nr. 110 DM 99,-

Centr.Interface II

Jeder der einen Drucker mit Centronics Schnittstelle an seinen Atari Computer anschließen will, kommt um die Anschaffung eines Interfaces nicht herum. Der Anschluß erfolgt direkt am I/O Port der Floppy (oder der Datasette). Die Druckeransteuerung ist kein Problem, da alle Drucker und Programme voll unterstützt werden. Treibersoftware wird mitgeliefert. Ein 36pol Centr. Stecker ist an dem 1.8m langen, integrierten Kabel schon vorhanden. Vorteile dieses Interface: Keine Lötarbeiten, der Expansionsport bleibt frei, bei XE Modellen wird der Modulschacht und ECI nicht belegt.

Best.-Nr. AT 98 DM 128,-

TURBO-LINK ST/PC

Falls Sie einen Atari XL/XE und einen Atari ST oder einen PC besitzen, dann führt kein Weg daran vorbei - Sie müssen sich den Turbo-Link einfach anschaffen. Er bietet Ihnen eine komfortable Kopplung zwischen dem "kleinen" und "großen" Atari. Damit lassen sich Daten zwischen beiden Rechnern austauschen. Das ist aber bei weitem nicht alles: Die spezielle, GEM-unterstützte Software für den ST verwandelt diesen sowohl in ein virtuelles Laufwerk als auch in ein Druckerinterface für den XL/XE. Damit brauchen Sie also nur noch einen Drucker für beide Computer. Das virtuelle Laufwerk im ST läßt sich vom XL wie eine echte Floppy ansprechen: Formatiern, Kopieren von Files oder ganzen Disketten, Booten.... und das alles natürlich auch in Double Density. Auf die so entstandene "Diskette" kann nun auch der ST zugreifen: - Die XL-Diskette kann als ST-File auf 3,5"-Disk oder Festplatte abgespeichert und von hier in sekundenschnelle auch wieder geladen werden. - Reine Datenfiles können ausgewählt und ohne Filter in das ST-Format (und umgekehrt) konvertiert werden. - Bei Textfiles wird zusätzlich eine Wandlung von EOL nach CR/LF durchgeführt. - XL-Bilder im Design Master- bzw. Micropainter-Format lassen sich als Graphics 8-Bild auf dem ST Monitor darstellen und in die Formate Degas, Doodle, STAD oder Neochrome wandeln. Im Lieferumfang ist das anschlußfertige Interface mit 2m abgeschirmtem Datenkabel, umfangreiche Software und eine dt. Anleitung enthalten.

Best.-Nr. AT 149 ST-Vers. DM 119,-

Best.-Nr. AT 155 PC-Vers. DM 119,-

Adapter

Mittels Adapter läßt sich mit Turbo-Link XL/XE auch DFÜ auf dem XL betreiben.

Best.-Nr. AT 150 DM 24,90

Floppy 2000 - II

Die zweite Generation!

Mittlerweile ist die Floppy 2000 ein Jahr alt, feiert also den jüngsten Geburtstag. Da die Floppy in diesem Jahr nicht nur verkauft, oder einfach nur ein Jahr älter, sondern auch im Laufe der Zeit ständig verbessert wurde, steht nun die interessante Neuigkeit ins Haus: das Betriebssystem der Floppy 2000 wurde komplett überarbeitet. Herausgekommen sind eine Reihe verbesserter Leistungen. Neben den bekannten Leistungsmerkmalen wie höchste Arbeitsgeschwindigkeit, echte Double Density und hohe Kompatibilität gibt es nun weitere Leistungsmerkmale:

1. Qaud Density 360 KB voll XF551 kompatibel,

2. 360 KB High-Speed Kopierer aus dem ROM und

3. ist das Floppy Setup ebenfalls im ROM der Floppy enthalten.

Die ROM-Software wird einfach gebootet, indem der Floppyhebel beim Einschalten des Computers geöffnet bleibt. Weiterhin bietet der Hersteller auch eine Garantie von einem Jahr. Ausgeliefert wird nun auch ein ausführliches deutsches Handbuch mit echtem Insiderwissen zur Floppy 2000. Nebenbei wurde selbstverständlich die Verarbeitungsqualität der Laufwerke erheblich gesteigert. Wieviel teurer ist nun die Floppy 2000? Genau DM 0,00. Richtig, der Preis ist im Gegensatz zur Leistung nicht gestiegen.

Best.-Nr. AT 111 DM 429,-

ACHTUNG

In der Floppy 2000 ist bereits die Hardwareerweiterung

SPEEDY 1050 integriert

Update-Kit

Die gute Nachricht für alle Floppy 2000 Besitzer. Alle Laufwerke können mittels eines Update-Kit auf die neuen Leistungsdaten getunt werden. Einfaches Austauschen von zwei Bauelementen, von jedem Laien durchführbar, und Ihre Floppy 2000 ist wie verwandelt. Der Update-Satz enthält neben einem Eprom, Gal und ausführlichem Handbuch, eine weitere Systemdiskette.

Best.-Nr. AT 169 DM 39,-

Track Density Anzeige für die Mini Speedy

Die langjährigen Atarianer wissen wohl sofort was es damit auf sich hat. Für diejenigen die sich darunter nichts vorstellen können möchte ich es kurz erläutern.

Der Compy-Shop bot einst eine Speedyversion mit einer optischen Track-Density-Anzeige an. Für Programmierer war dieses Produkt eine



optimale Erweiterung. So konnte man die Positionierung des Schreib-Lesekopfes anhand der Anzeige feststellen. Warscheinlich wurde auf Grund des hohen Preises und mangelnden Absatzes diese Version wieder vom Markt genommen. Damit aber jeder in den Genuß eines Laufwerkbeschleunigers kommen kann, entwickelte man eine abgespeckte Version ohne Anzeige. So entstand die Mini-Speedy.

Nun ist es H. Brettschneider gelungen eine Track-Density-Anzeige für die Mini-Speedy zu entwickeln. Diese Hardwareerweiterung ist auch nur in Verbindung mit einer Mini-Speedy zu verwenden.

Mit der Turbo-Speedy der Firma Reitershan ist diese Anzeige nicht funktionsfähig, da hier einiges an der Hardware des Speeders geändert wurde.

Das Kernstück der TD-Anzeige ist eine Industrieplatine, die einige IC's zur Steuerung der Anzeige sowie eines akustischen Signalgebers enthält. Diese Platine wird in die 1050 Floppy eingebaut, weiter müssen einige Kabel an der Floppyplatine sowie an der Mini-Speedy angelötet werden. Für den Einbau sollte man schon gute Lötkenntnisse und technisches Verständnis haben, da eine Fehlbelegung zur Zerstörung der Floppy führen könnte.

Ansonsten ist eine ausführliche Einbauanleitung vorhanden. Zum Abschluß muß noch eine Aussparung in die Frontplatte der Floppy, zur Aufnahme der dreistelligen Segmentanzeige, geschnitten werden.

Ist dies alles vollbracht kann man zum Testen der Anzeige übergehen. Dazu wird die Speedy-Systemdiskette benötigt, auf der sich die notwendigen Programme befinden.

Die Arbeitsweise einer Speedy dürfte allgemein bekannt sein. Kurz gesagt:

Die Speedy hat ein anderes Schreib-Leseverfahren als eine herkömmliche 1050 Floppy. Hier wird nicht Sektor für Sektor gelesen und zum Computer übertragen, sondern die Daten eines ganzen Tracks finden im Speedyram Platz und werden dann zum Computer gesendet.

Dieses Einlesen oder Schreiben auf Diskette, also der Zugriff auf einen Track wird optisch auf der Track-Density-Anzeige dargestellt. Ebenfalls wird das Format Ihrer eingelegten Diskette angezeigt.

Sollte die Diskette nicht formatiert sein meldet die Anzeige ein "nF" und weist, auch bei einem Diskettenfehler, mit einem akustischem Signal darauf hin.

Im 3er Pack günstiger

Gigablast	AT 162	29,80
Monster Hunt	AT 192	29,80
Laser Robot	AT 199	29,80

Alle 3 Programme heute zum Sparpreis von nur

DM 75,-

Best.-Nr. AT 211

Wozu braucht man nun so eine Anzeige?

Zur Anregung:

- Lokalisierung von Kopierschutzabfragen oder zum Erstellen dieser. Sollte natürlich nicht zum Cracken verwendet werden.

- Optimierung von Disketten. Man kann dadurch erheblich die Zugriffszeiten verkürzen und ein unnützes Umherfahren des Schreib- Lesekopfes vermeiden.

- Schnelles Auffinden von Diskettenfehlern. Da nur noch im angezeigten Track nach defekten Sektoren gesucht werden muß. Mit einem Disketteneditor kann so manche Datei noch zu retten sein.

- Diskettenformat sofort erkennbar. Verhindert manche böse Überraschung, wenn man Daten speichern möchte und eine nicht formatierte Diskette eingelegt hat oder mit einem anderem Format arbeitet.

Fazit: Der Programmierer wird sofort die Einsatzmöglichkeiten erkennen. Für diesen Personenkreis wird die TD-Anzeige eine lohnende Anschaffung sein. Für den Einsteiger kann zumindest die Formatanzeige eine große Hilfe sein und vielleicht lernt er die Arbeitsweise seines Laufwerks dadurch besser kennen.

Peter Eilert

Videofilm-Verwaltung

Wie der Name schon sagt, handelt es sich hier um ein Programm, das zur Katalogisierung von Videofilmen dient.

Es besteht aus zwei Disketten (Haupt und Datendiskette mit einer Beispieldatei) und einer vierseitigen Anleitung ohne Seitennummerierung, bei der allerdings die Innenseiten vertauscht sind.

2000 FILME

Außerdem befindet sich dabei normalerweise noch ein Update-Zettel, mit dem man sich registrieren lassen kann, um von eventuellen Updates unterrichtet zu werden. Bis zu 2.000 Filme lassen sich pro Datendiskette verwalten.

Nach dem Booten der Diskette erscheint nach einiger Zeit ein Titelbild in Graphics 15 und eine ganze Weile später (leider auch, wenn man ein beschleunigtes Laufwerk hat) das zweite Titelbild in Graphics 8.

Drückt man nun START, erscheint als erstes eine kleine Programmerklärung. Danach wird man gefragt, ob schon eine Datendiskette vorhanden ist. Wenn ja, wird man aufgefordert, die Datendiskette einzulegen und den Dateinamen für die zu bearbeitende Datei einzugeben.

HAUPTMENÜ

Nach Eingabe oder Übernahme des Datums befindet man sich dann im Hauptmenü. Ansonsten muß erst eine Datendiskette formatiert werden, wobei sicherhaltshalber abgefragt wird, ob sich aus Versehen die Hauptdiskette im Laufwerk befindet. Das Hauptmenü ist so aufgebaut:

Die ersten zwei Zeilen sind Statuszeilen, in denen der Programmname sowie einige wichtige Daten stehen. Die 2. Statuszeile beinhaltet das Datum, der Name der aktuellen Datendatei und die Anzahl der bisher erfolgten Einträge werden angezeigt.

Danach folgt die Infozeile, die verrät, in welchem Programmteil man sich gerade befindet. Die sich anschließende Mitte behandelt die Dateneinund -ausgabe und in den untersten Zeilen wird die zuletzt eingegebene Kassettennr. mit Filmnr. und -titel gezeigt.

Die Anwahl aller Menüpunkte ist ziffernorientiert. Das hat zwar den Vorteil, daß das Anwählen vereinfacht wird, aber den Nachteil, daß die Optionen entsprechend begrenzt sind, doch dazu später mehr. Folgende Funktionen kann man anwählen:

DATEN EINGEBEN

Hier gibt man die Filme ein. Abgefragt werden Kassettennr., Filmnr. (für den Fall, daß sich mehrere Filme auf einer Diskette befinden), Kassettenart, Filmlänge, Filmart und Filmtitel.

Leider gibt es hier zwei Mängel: Bei Filmlänge kann man nicht z. B. "120 Min." eingeben oder "2 Std.", sondern nur eine Zahl, was eigentlich zu wenig ist. Bei Filmart kann man unter folgenden Optionen wählen:

1 Action

2 Western

3 Horror

4 Science Fiction

5 Kriegsfilm

6 Trickfilm

7 Kinderfilm

8 Unterhaltung

9 Dokumentarfilm

Hier zeigt sich deutlich der Nachteil der ziffernorientierten Eingabe. An dieser Stelle könnte höchstens noch eine Option (die 0) hinzukommen. Aber selbst dann wären es immer noch zu wenig, denn z. B. Krimi, Thriller, Komik und historischer Spielfilm fehlt.

Außerdem ist es schade, daß man die Optionen nicht selbst festlegen kann, denn es gibt ja sicher Leute, die Horror oder Kriegsfilme völlig ablehnen und diese Optionen gar nicht gebrauchen können.

Kassettennr. und Filmnr. wird selbstständig hochgezählt, d. h. Korrekturen muß man hier selbst vornehmen. Hat man alle Daten eingegeben, wird zum Schluß gefragt, ob sie korrekt sind (wenn nicht, alles nochmal von vorn eingeben). Danach werden sie abgespeichert.

DATEN AUSGEBEN

Die vorhandenden Daten können auf dem Bildschirm oder Drucker ausgegeben, wobei bei letzterem entschieden werden kann, ob man alle Daten oder nur einen bestimmen Bereich, z. B. "1 - 60", ausgedruckt haben will. Die Liste orientiert sich immer an den



Nummern der Kassetten. Auch lassen sich die Kassetten von nur einer bestimmten Filmart ausgeben.

Als besonderen Service kann man hier auch Label für die Filmkassetten drucken, und das für die gesamte Liste oder nur für bestimmte Filme. Der Ausdruck ist nur für Drucker Marke EPSON FX-80 und kompatible ausgelegt. Bei Schwierigkeiten soll man hier an die Vertriebsfirma schreiben.

DATEN SUCHEN

Mit dieser Funktion kann man die Kassettennummer, den Filmtitel oder einen Teil davon oder die Filmart suchen.

DATEN ÄNDERN

Dies kann notwendig werden, wenn man eine Kassette neu bespielt bzw. einen Film gelöscht und/oder durch einen anderen ersetzt hat.

DATEN SORTIEREN

Die Daten können sortiert werden, allerdings nur nach den Kassettennummern. Dabei wird die unsortierte Datei gelöscht und die sortierte unter

dem alten Dateinamen abgespeichert. Hier ist ein Nachteil, daß man nicht auch nach den Filmtiteln alphabetisch ordnen kann.

So muß man immer den Umweg über DATEN SUCHEN gehen, wenn man einen bestimmten Filmtitel sucht und die Kassettennr. nicht weiß. Dies sollte bei künftigen Updates unbedingt berücksichtigt werden.

DISKETTENOPERATIONEN

Die häufig gebrauchten Funktionen stehen hier zur Verfügung, d. h. das Directory einsehen, Dateien sichern und entsichern, umbenennen oder neu erstellen.

FAZIT

Die Videofilm-Verwaltung ist ein Programm, das zwar noch ein paar kleine Schwächen hat und Wünsche offen läßt, aber es läßt sich schon einiges damit anfangen. Hier nochmal die Vor- und Nachteile in kurzform:

VORTEILE

- leicht bedienbar - kein Kopierschutz (Sicherheitskopie) - Labeldruckfunktion eingebaut - Große Datenmenge verwaltbar - Kassetten- und Filmnr. wird selbstständig weitergezählt

NACHTEILE

- lange Ladezeit bis zum Hauptmenü (auch mit beschleunigtem Laufwerk) - Funktionen "Filmlänge" und "Filmart" zu beschränkt - Sortieren der Filmtitel dem Alphabet nach ist nicht möglich - Filmart nicht selbständig festlegbar

Da die Nachteile weniger schwerwiegend sind, kann man sich als Video-Fan dieses Programm zur Verwaltung seiner Bibliothek schon zulegen.

Wünschenswert wäre noch eine Abkürzmöglichkeit der Ladezeit (indem man z. B. durch Druck auf die HELP-Taste gleich zum Hauptprogramm kommt) und eine Erweiterung der Sortier- und Filmartfunktion.

Thorsten Helbing

Best.-Nr. AT 151 DM 29,90

Produktinformationen

Carillon-Printer

Florian Baumann, Programmierer der Anwendungen Carillon-Painter oder auch dem Directory-Master, hat wieder zugeschlagen. Es steht außer Frage, daß es auch bei diesem Programm wieder um höchste Qualität geht.

Das in QUICK programmierte Anwenderprogramm unterstützt als Druckprogramme Epson- sowie IBM-kompatible Drucker. Da ich bisher mit ALLEN Druckprogrammen bei meinem Star NG-10 Probleme hatte, freute ich mich natürlich, daß ein einfaches auswählen des IBM-Druckers vergangene Tage vergessen läßt.

Im Hauptmenü kann man mit Hilfe der Select und Option - Taste den entsprechenden Punkt wählen. Meiner Ansicht nach ist dies das einzig negative an diesem Programm, denn seit ich neuerdings auch einen 800XE neben meinem 800XL stehen habe weiss ich, wie problematisch dort dann die Steuerung ist.

Bevor ich jetzt auf die einzelnen Menüpunkte eingehe sei noch verraten, daß der Autor gerne Vorschläge entgegennimmt, wie er sein Programm noch verbessern oder erweitern kann. Im Hauptmenü nun stehen einem folgende Punkte zur Auswahl:

- Lade Micropainter: Ein 62-Sektoren Bild wird geladen

- Lade Koala: Ein gepacktes Bild wird geladen

- Directory: Zeigt den Diskinhalt von Drive #1

- Helligkeiten setzen: Da das Bild schon auf dem Schirm so erscheint, wie es später auf dem Papier aussieht, kann man hier die Grautöne anders zuordnen, falls einem die vorgegebenen nicht gefallen.

- Bild ansehen

- Din A7 - Druck: Man kann das Bild in zwei verschiedenen Arten drucken: Monochrom: s/w, wählbar starker oder schwacher Anschlag. Farbe....: Schattierter Druck

- Din A5 - A4 - Druck: Hier gilt das gleiche, wie für den vorhergehenden Punkt.

- Tapecover drucken: Hier werden dann noch die Falzlinien mitgedruckt und Titel können eingegeben werden.

- Diskcover drucken: Diskhülle mit Falzlinien wird gedruckt.

- Disklabel drucken: Dies ist nur monochrom möglich. Das Bild wird unverzerrt auf ein Label gedruckt.

- Briefmarkendruck: Ebenfalls nur monochrom möglich. Ergebnis ist sehr klein.

- Invertieren

- Beenden

Trotz des relativen schnellen Druckverfahrens ist das Ergebnis mehr als erstaunlich gut. Florian Baumann, das ist schon ein Garant für Superanwender. Liebe Raubkopierer. Auch von Florian's Prg's sind RK's im Umlauf. Wollt ihr denn wirklich, daß dieser wirklich sehr nette Mensch (ich kenne ihn persönlich) nichts mehr für den Atari macht? Ja? Na dann macht ruhig weiter so, ich möchte aber wetten, daß ihr dann die ersten seid, die nach neuen Programmen schreien.

Als Druckerbesitzer muß man dieses Programm einfach haben. Da die Hardcopy Routine vom WASEO-Publisher nicht mit meinem Drucker zusammenarbeitet, nehme ich eben immer dieses Programm zum Ausdrucken meiner, ähem, "Kunstwerke".

Markus Rösner

Best.-Nr. AT 153 DM 29,90

ATARI magazin - WORKSHOP-MANAGER

DER WORKSHOP-MANAGER

Würden Sie jemandem glauben, der behauptet, daß man weder ST oder PC dafür braucht, um private Handwerks- bzw. Kleinbetriebe zu verwalten, sondern nur einen ATARI XL/XE?

Ich bis vor einiger Zeit auch nicht, aber nun gibt es tatsächlich Software, die genau das kann! Es ist immer wieder erstaunlich, zu was die "kleinen ATARIs" fähig sind, wenn man ihre Möglichkeiten nur voll ausnutzt!

Der WORK-SHOP-MANAGER wurde von Dr. Jochen Schuster programmiert. Dies geschah aus dem Grund, den "kleinen" Atari in den 5 neuen Bundesländern, wo der XL/XE sehr verbreitet ist, als Werkzeug zur Unternehmensführung einsetzen zu können.

Dabei nutzt er konsequent die Hardwarefähigkeiten der 8-Bit-Computer voll aus und verzichtet dabei auf die Besonderheiten anderer Computer, wodurch das Programm bedienerfreundlich, übersichtlich und schnell bleiben konnte.

Der WSM ist flexibel aufgebaut und kann mit Hilfe eines im Programmsystem enthaltenen Installationsteils problemlos an die jeweiligen Bedürfnisse des Unternehmens angepaßt werden. Folgende Geräte werden vorausgesetzt:

- ATARI XL/XE mit mindestens 64k RAM

- Laufwerk 1050 oder XF 551

- Drucker ATARI 1029 oder EPSON-kompatible

Bei ATARI-Computern mit größerem Speicher wird dieser als RAM-Disk benutzt. Dies erkennt das Programm automatisch.

Der Bildschirm ist in drei Fenster unterteilt.

Dabei hat das obere (Titel-) fenster die Hinweisfunktion (z.B. welches Teilprogramm gerade benutzt wird).

Beim mittleren (Arbeitsfenster) werden alle Ergebnisse der Arbeit mit dem Programm angezeigt bzw. alle weiteren Fenster. Auch können hier Eingaben gemacht werden, außerdem werden hier alle weiteren Fenster angezeigt. Das untere Fenster enthält die Informationen zur korrekten Programmhandhabung.

Zusätzliche Fenster werden aus- und eingeblendet, ohne den Bildschirmaufbau zu zerstören. Das Programm selbst wird menü- oder fenstergeführt.

Beim Benutzen müssen hin und wieder Disketten gewechselt werden, dies wird aber immer angezeigt. Eine falsche Diskette wird bemerkt und darauf hingewiesen.

Wenn eine RAM-Disk vorhanden ist, werden alle wichtigen Programm- und

```
Workshop-Manager                 Hauptmenue
------------------------------------------
      >A<      Materialanlieferung
      >B<      Materialabrechnung
      >C<      Materialbestand
      >D<      Materialabgang
      >E<      Datumseingabe
      >F<      Merkzettel
------------------------------------------
  >LEERTASTE<   -   weiter Optionen
------------------------------------------
     Bitte waehlen Sie Ihre Option
```

Datendateien nach D8: kopiert, so daß nur noch selten ein Diskettenwechsel erforderlich ist.

Nach erfolgter Datumseingabe wird vom Programm abgefragt, ob man das Merkblatt (auf dem wichtige Notizen stehen können) sehen will. Dies kann man ausdrucken oder gleich zum Hauptmenü weitergehen.

Im Hauptmenü kann man zwischen folgenden Programmteilen wählen:

1. Materialanlieferung
2. Materialabrechnung
3. Materialbestand
4. Materialabgang
5. Datumseingabe
6. Merkzettel editieren
7. Kundenkartei/Datenbank
8. Umsatzstatistik
9. Leistungsübersicht
10. Journaleinsicht
11. Kontobearbeitung
12. Leistungsabrechnung
13. Kalkulation
14. Musterkalkulation
15. Musterbibliothek
16. Textprozessor
17. Programm beenden (130 XE)
18. Programm installieren

Kundenkartei/Datenbank und Textprozessor arbeiten auch unabhängig vom Hauptprogramm. Sollen Sie genutzt werden, muß man vorher Option 17 beim 130 XE anwählen.

Zur Zeit werden fast ausschließlich 16-bit-Maschinen oder PCs für solche Aufgaben, wie die Verwaltung von Lagerbeständen, die Buchführung bzw. Kalkulationserstellung und Fakturierung benutzt.

Aber die Hardware und vor allen Dingen die Software dazu ist meist immer noch sehr kostspielig und für Kleinbetriebe, für die jede Mark zählt, ist so eine Anschaffung oft ein großes Risiko, wenn man auch bedenkt, daß er sich vielleicht "einen Schuh anzieht", der mehrere Nummern zu groß ist.

Hier ist der ATARI XL/XE und der WSM ein idealer Lückenfüller.

Thorsten Helbing

Power per Post: Den Preis und Liefertermin erhalten Sie bei uns auf Anfrage.

ATARI magazin die Nummer 1

DIRECTORY MASTER

Mit diesem Programm ist eine umfangreiche Manipulation des Inhaltsverzeichnisses einer Diskette (Directory) möglich.

Es ist jedoch nicht zu verwechseln mit dem Programm von Mathias Bolz, welches wir schon von einer Lazy-Finger-Diskette kennen.

In der Bedienungsanleitung behauptet der Autor, sein Programm sei perfekt. In diesem Test werden wir nun feststellen, ob das wirklich der Fall ist. Zur Manipulation gibt es 12 Menüpunkte:

* Directory laden
* Remark-Block entwerfen
* Remark cutten
* Remarks einfügen
* Remarks löschen
* Namen ändern
* Dir sortieren
* Block bewegen
* Dir zeigen
* Dir schreiben
* File-Sectoren
* Dir anpassen

Directory laden: Hier kann man die Directory einer Diskette einladen, um sie bearbeiten zu können.

Remark-Block entwerfen: Diese Funktion stellt den Editor dar, mit dem man selbst Einträge definieren kann. Diese können einen Umfang von bis zu 11*16 Zeichen haben. Will man den Eintrag später nochmal verwenden, braucht man ihn nicht nochmal ganz neu definieren: Man speichert ihn einfach als Textdatei ab.

Remark cutten: An dieser Stelle kann man ganze Passagen aus der Directory ausschneiden, die dann als Remarks behandelt werden und ebenso wie diese abgespeichert werden können.

Remarks einfügen: Hier kann man nun einen abgespeicherten Block laden, sich anzeigen lassen, ihn einfügen oder zum Hauptmenü zurückspringen.

Remarks löschen: Mit dieser Funktion lassen sich die Zusatzeinträge auch wieder löschen.

Namen ändern: Entspricht der DOS-Funktion E (Rename File) zum beliebigen Ändern des Dateinamens.

Dir sortieren: Da die Dateinamen auf einer Diskette selten alphabetisch sortiert sind, kann man dies mit dieser Funktion erledigen lassen. Man kann auch nach Dateilänge oder Extender sortieren lassen.

Block bewegen: Hier kann man einen Bereich der Directory nach seinen Wünschen verschieben.

Dir zeigen: Die Directory wird mit einigen Statuswerten ausgegeben wie die File-Index-Nr., den Status, die Dateilänge, den Startsektor, den Dateinamen mit Extender und nochmal die File-Index-Nr, die mit der Position der Einträge in der Directory identisch ist. Bei den Statuszuständen gibt das Programm drei Arten aus: Remark, normale Datei und Nur-DOS 2.5-Datei.

Dir schreiben: Nun kann man die neue Directory auf Diskette schreiben. Hier ist es wichtig, daß die richtige Diskettenseite einliegt, da die Dateien sonst unrettbar verloren sind.

File-Sektoren: Hier kann man sich die von einer Datei belegten Sektoren ausgeben lassen (nützlich beim Disassemblieren).

Dir anpassen: Zum Anpassen der Directory an den Speed-Start-Initializer oder das Happy-DOS. Mit ESC wird die Directory ausgegeben, wie man es mit dem DIR-Befehl in Turbo-Basic gewohnt ist.

Soweit die Leistungen und Fähigkeiten des Programms. Ist es nun wirklich perfekt? Sicher, gegenüber dem Programm von Mathias Bolz hat es seine Vorteile: Es bietet wesentlich mehr Möglichkeiten der Manipulation, vor allem die Möglichkeit, Remarks zu speichern und wieder zu laden ist sehr vorteilhaft, was auch das Sortieren der Einträge und das Block-Verschieben ausmacht.

Die Bedienungsanleitung ist verständlich geschrieben und auch gut lesbar und geht sogar noch auf die Verwaltungstechnik des DOS ein.

Außerdem werden die Floppy-Speeder Happy Enhancement und Speedy 1050 unterstützt. Erwähnenswert ist auch das Tutorial, das einen Anwender simuliert und für jeden Menüpunkt die Möglichkeiten darstellt und ausführlich erklärt.

Nachteilig finde ich aber, daß man die Directory oder zumindest einen Teil davon nicht immer im Blickfeld hat, wie es bei Mathias Bolz der Fall ist. So muß man erst wieder einige Menüpunkte anwählen, wenn man sie sehen will.

Hier wäre es besser gewesen, rechts ein Fenster für die Directory und links das Menü bereitzustellen. Ein weiterer Nachteil ist, daß die Directory nicht seitenweise dargestellt wird, sondern immer schnell durchscrollt, so daß Control-1 hier die einzige Möglichkeit zum Anhalten bietet.

Insgesamt gesehen handelt es sich bei diesem Programm um eines mit vielen Möglichkeiten, das den Anspruch seines Verfassers, perfekt zu sein, nicht ganz erreicht (perfekte Programme gibt es nunmal nicht).

Das Programm stellt aber eine wesentliche Erleichterung beim Gestalten einer Directory dar und ist durchaus zu empfehlen.

Getestet von Thorsten Helbing.

Best.-Nr. AT 223 DM 24,90

Atari - News - Atari

OPERATION BLOOD

Die Kreuzung aus Kürbis und Erdbeere war fast fertig. Wissenschaftler aus aller Welt haben zwei Jahrzehnte daran herumgebastelt.

Aber eine Truppe von Suizidkämpfer überfiel über Nacht das Forschungszentrum. Die Ergebnisse aus den beiden Jahrzehnten wurden geklaut und Du wurdest auserkoren, die Ergebnisse zurückzuholen, koste es, was es wolle.

Als einsamer Elitekämpfer (boah ey, ik bin Rämbo ey!) machst Du dich also auf den Weg, Dich durch die sechs Stätten des Spieles zu kämpfen, denn die Gegenwehr ist nicht gerade schwach. Naja, es geht ja auch nicht gerade um wenig.

So beginnst Du an der Militärbasis, gehst durch den Wald, durch das Dorf, vorbei am Waffenarsenal zum Gefangenenlager, in dem auch die ganzen Wissenschaftler gefangen gehalten werden. Und dann noch schnell ab zum Flughafen, um alles wieder heil nach Hause zu bringen.

OPERATION BLOOD spielt man von der Sicht des Spielers aus, die fantastische Hintergrundgrafik huscht an einem vorbei und feindliches Gesindel kommt ins Bild gehuscht, nicht nur per Latschen, sondern auch durch die Luft und per Panzer. Aber man muß sich selbst als Rambo an die Spielregeln halten, keine Zivilisten unter die Erde zu bringen...

Programmiert hat dieses Spiel 5our-Soft, die einigen unter Euch sicherlich bekannt sein dürften. Mit OPERATION BLOOD gibt es neuen Stoff aus dem Osten mit genialer Grafik, echt wirkender Animation sowie guten Sounds.

Was allerdings stört ist das nachladen, eine Ramdisk Unterstützung wäre fantastisch gewesen. Auch gibt es das Spiel auf Tape, dem aber wegen dem vielen herumspulen und ewigen Nachladen abzuraten ist. Da das Spiel per Joystick oder Maus gespielt werden kann, dürfte eigentlich jede Spielerseele, die nix gegen kriegerische Auseinandersetzungen hat, an diesem Spiel nicht vorbei kommen, und wenn man den Preis von nur rund DM 20 betrachtet, ist dieses Spiel sozusagen geschenkt.

Markus Rösner

Best.-Nr. AT 224 Disk DM 19,80

Enrico

Nun gibt es also den Dritten im Bunde der Mario Bros. Clones. Nach dem Versuch mit BROS folgte das akzeptable Monsterland aus Dresden (Vertrieb nun Power per Post).

Nun also noch ENRICO! Was hat dieser Vertreter zu bieten? Nun ja eine ganze Menge, aber von Vorne: Man spielt Enrico, den Sohn von Maria und Luigi. Da seine Eltern aber immer im Schatten von Mario und Giana standen, soll er jetzt seiner Familie den endgültigen Ruhm bringen. Dazu soll er zehn Kreuze finden, die in zehn verwinkelten Labyrinthen versteckt sind.

Nach dem Vorspann kann man ein Passwort eingeben, das einem Zugang zu einem der zehn Level verschafft. So muß man sich nicht ärgern, wenn man in einem hohen Level stribt, da man immer ein Paswort bekommt. Die wohl auffälligste Veränderung ist sicherlich das SCROLLING! Wurde bei den Vorgängern noch seitenweise geblättert, bewegt sich der Held nun sanft-scrollend durch die Gegend.

Jeder Level besteht aus 13 Bildern und einigen Extraleveln, wie sie von Great Giana Sisters bekannt sind. Bei zehn Leveln macht das eine Anzahl von ca. 150 Bildern! Damit Enrico es aber nicht zu schwer hat, kann er unterwegs Extras einsammeln, um z.B. zu schiessen oder um gegen die Monster, die sich auch noch auf dem Screen bewegen, oder Feuer unverletzlich zu werden. Sollte man es nach stundenlangem Knobeln endlich geschafft haben oder wenn man vorher stirbt, kann man sich in die Hiscore Liste eintragen, die auch abgespeichert wird. Ganz nebenbei wird dem Spiel noch ein Editor mitgeliefert, mit dem man sich seine eigenen Level erstellen kann, wenn man es geschafft haben sollte. Mit diesen Features ist die Motivation lange garantiert. Bei dem zusätzlich niedrigen Preis von 24.90 sollte jeder zugreifen, der die Mario Bros. oder Giana Sisters schon mochte !

Der Autor, Frederik Holst

Best.-Nr. AT 225 DM 26,.90

Das neue ATARI magazin

Sie haben noch nicht alle Ausgaben des neuen ATARI magazin's? Das sollten Sie aber gleich nachholen! Füllen Sie diesen Abschnitt aus, und schon ist Ihre Sammlung komplett.

O ATARI magazin 1/91	Sept./Okt	DM 5,-
O ATARI magazin 2/91	Nov./Dez	DM 7,50
O ATARI magazin 3/92	Jan./Feb.	DM 10,-
O ATARI magazin 4/92	März/April	DM 10,-.
O ATARI magazin 5/92	Mai/Juni	DM 10,-

Vorname	Straße
Nachname	PLZ/ORT

Ich bezahle den Betrag per

O Bargeld (keine Versankosten) O Scheck (DM 4,-/Ausl. DM 10,-)

Ausfüllen und schicken an: Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten

Game

NUMTRIS

Unter der Lupe von Markus Rösner

Numtris ist ein neues Produkt aus dem Hause EIKO-Soft. Mit diesem Programm wagt sich dieses noch recht junge, aber qualitätsbewußte Software-Unternehmen in die Gefilde der Spieler.

Irgendwie läßt sich ja vom Namen her die Worte Nummer und Tetris (AH-HH, Herzkollaps) ableiten. Das ist auch richtig, aber trotzdem habe ich keinen Herzkollaps erlitten, da das Spiel nur wenige Dinge mit dem normalen Tetris gemeinsam hat.

In einen rechteckigen Behälter fallen nun von oben quadratische Steine herein, die mit Ziffern zwischen eins und neun gekennzeichnet sind. Ziel ist es jetzt, eine vertikale Blockreihe zu bilden, deren Addition der einzelnen Zahlen restlos durch zehn teilbar sein muß, da diese Reihe dann verschwindet und Platz für neue Steine schafft. Das Spiel ist beendet, wenn irgendwo eine Reihe zum oberen Rand hinragt.

Punkte gibt es bei jedem Neustellen eines Steines sowie beim verschwinden einer Reihe. Hat man eine Bestpunktzahl erreicht, dann darf man sich in die Top-10 eintragen, die dann auf Disk abgespeichert wird. Hier ist allerdings ein Kritikpunkt, denn die Eingabe des Namens für die Top-10 geschieht scheinbar über ein schlichtes "INPUT", da man munter im Schirm mit den Cursortasten umherheizen kann. Hier hätte eine Eingabemaske her sollen.

Auf der gelieferten Diskette befinden sich zwei verschiedene Versionen von NUMTRIS. Auf der ersten Seite die normale 64kB Version, die nach jedem Neustart von Disk nachlädt und auf der Rückseite die 128kB Version, die nur nach jedem Game-Over kurz etwas auf Disk schreibt, der Rest wird von der Ramdisk geholt. Eine gute Geste, wie ich finde, denn manchmal läßt man sich ja später noch eine Ramdisk einbauen und dann müßte man das ganze gegen Cash updaten lassen. So aber hat man einmal gekauft und zwei Teile dafür erhalten.

Vom Titelbild aus kann man nun verschiedene Einstellungen vor sich nehmen. Man kann die Aussicht auf den nächsten Stein abschalten, die Hintergrundmusik ein-/ausschalten und den Schwierigkeitsgrad wählen. Es gibt drei Schwierigkeitsgrade, die sich einfach in der Fallgeschwindigkeit unterscheiden.

Vermißen tue ich in diesem Spiel eine Pause-Funktion, leider. Vielleicht wird Numtris irgendwann einmal überarbeitet, dann könnte man diese Funktion noch einbauen.

Die Grafik ist im High-Res CHS-Modus (auch Graphics 0 genannt) erstellt und ist eigentlich ganz zweckmäßig. Man kann alles ganz gut erkennen und auf das Umfeld kann man sowieso nicht allzu arg achten, da man viel, sehr viel rechnen sollte, um nicht schnell wieder beim Game-Over zu landen.

Neben ein paar FX, die im guten Mittelmaß liegen, gibt es noch die Hintergrundmusik während des Spieles. Diese ist eigentlich ganz nett, doch leider ein wenig kurz. Somit nervt sie mit der Zeit ein wenig, aber trotzdem: Für ein paar Minuten ist sie mehr als ok.

Numtris fesselt schon. Wenn es auch kleinere Schönheitsfehler hat (Eingabemaske beim High-Score fehlt ebenso wie eine Pause-Funktion), kann ich es nur weiterempfehlen. Und da es mit DM 16,- auch nicht überteuert ist, kann ich dieses Spiel allen Usern weiterempfehlen, die beim einfachen spielen auch etwas lernen wollen. Ja, ihr lest richtig, bei Numtris lernt man nämlich etwas, und zwar Kopfrechnen. Das geht langsam aber sicher, mit zunehmenden Spiel immer besser.

Insgesamt gesehen ein Spiel, das nicht durch Tricks oder schöne bunte Grafik überzeugt, sondern durch das nicht alltägliche Rechen-Prinzip. Echt, noch nie hat Rechnen so viel Spaß gemacht. Zwar wird das Spiel mit der Zeit ein wenig eintönig, da es eben nur drei verschiedene Geschwindigkeiten und keine weiteren Schmanckerl'n gibt, aber das dauert echt eine Weile.

In diesem Sinne, euer Markus Rösner.

Best.-Nr. AT 226 DM 16,-

Schnell-Überblick

Videofilm-Verwaltung	**Best.-Nr. AT 151**	**DM 29,90**
Carillon-Printer	**Best.-Nr. AT 153**	**DM 29,90**
Directory Master	**Best.-Nr. AT 223**	**DM 24,90**
Operation Blood	**Best.-Nr. AT 224**	**DM 19,80**
Enrico	**Best.-Nr. AT 225**	**DM 26,90**
Numtris	**Best.-Nr. AT 226**	**DM 16,-**
DepotPlus	**Best.-Nr. AT 227**	**DM 24,00**

Günstige Sonderangebote

3er Pack Player's Dream	**Best.-Nr. AT 206**	**DM 45,-**
3er Pack Gigablast, Monster Hunt und Laser Robot		**DM 75,-**

Für Ihre Bestellung benutzen Sie bitte die beigelegte Postkarte

Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten, Tel. 07252/3058

Großer Programmierwettbewerb

Machen Sie mit - es lohnt sich !!!

Preise im Gesamtwert von 900,- DM

Programmieren Sie ein Spiel, eine Anwendung oder ein nützliches Hilfsprogramm für den Atari XL/XE.

Gleichgültig ob in Basic, Assembler, Turbo-Basic oder in Quick programmiert, nehmen Sie teil an unserem Programmierwettbewerb!!!

1. Preis: Gutschein in Höhe von DM 250,-

2.-5. Preis: Gutschein in Höhe von DM 100,-

6.-10. Preis: Gutschein in Höhe von DM 50,-

Schicken Sie Ihre Programme an

Power per Post, PF 1540, 7518 Bretten



Einsendeschluß: 26.10.92



ATARI magazin - Informationen - ATARI magazin

AUFRUF an alle ATARI-USER

Damit das ATARI magazin überhaupt überleben kann, sind wir auf Ihre Zusammenarbeit angewiesen.

Im ATARI magazin stecken viel Arbeit und auch hohe Produktionskosten.

Deshalb ist es ganz wichtig, daß alle Atari-User

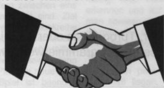
JA zum ATARI magazin sagen

Ich glaube es ist ein Herzenswunsch von allen aktiven Usern, daß das Magazin noch lange Zeit die **ATARI-GEMEINSCHAFT** zusammenhält.

Da Sie diesen Aufruf lesen, gehören Sie bestimmt zu diesen Usern.

Aber damit das ATARI magazin auf eine Verbreitungszahl kommt die sich finanziell rechnet, **sollten Sie alle USER aus Ihrem Bekanntenkreis auf das ATARI magazin ansprechen.**

Machen Sie also WERBUNG für das ATARI magazin



Nur wenn alle aktiven User zusammenhalten wird die kleine und zähe **XL/XE-Gemeinschaft noch Jahre überleben.**

Ältere ATARI magazin Hefte

In unseren Regalen schlummern noch einige Ausgaben vom früheren ATARI magazin. Sie sind prall gefüllt mit Informationen, Berichten und interessanten Listings rund um die gesamte Atari-Familie.

Das Einzelexemplar kostet nur DM 3,-

ACHTUNG: Beinahe geschenkt gibt es 6 oder 13 Hefte

6 Hefte kosten nur noch 15,-

13 Hefte zum absoluten Freundschaftspreis von DM 30,-

O 3/87	O 5/88	O 3/89	O 11-12/89
O 1/88	O 6/88	O 7/89	
O 3/88	O 10/88	O 8/89	
O 4/88	O 11/88	O 9-10/89	

Name ____________ Straße ____________

PLZ/ORT____________

O Bargeld (keine Versandkosten) O Scheck (+ 4,- DM Versandkosten)

Ausfüllen und schicken an Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten

VORSCHAU

Ein kleiner Auszug

Praxistest: VidigPaint

Tips& Tricks: Rund um die F2000

Liegt in Ihrer Hand: Interessante Kommunikationsecke

PD-Ecke: Neue Highlights

Serie über Player-Misseles

Neue spannende Spiele für den Atari XL/XE

Die Ausgabe 8/92 erscheint Ende Oktober

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständige freie Mitarbeiter:
Peter Eilert
Rainer Hansen
Ulf Petersen
Harald Schönfeld
Thorsten Helbing
Stefan Sölbrandt
Florian Baumann
Peter Kosch
Markus Rösner
Frederik Holst
Tobias Geuther
Friedhelm Marxen

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Melanchthonstr. 75/1
Postfach 1640
7518 Bretten
Tel.: 07252/3058
Fax.: 07252/85565
BTX: 07252/2997

**Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate.
Das Einzelheft kostet DM 10,-.**

Manuskript- und Programmeinsendung:

Manuskripte und Programmlistings werden gerne von uns angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck und zur Vervielfältigung der Programme auf Datenträger. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden. Die Zeitschrift und alle in Ihr enthaltenen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt.

Aufruf zur Mitarbeit

Eine alte Weisheit besagt, daß eine Zeitschrift nur so gut sein kann, wie es seine Leser sind!

Damit also Ihr ATARI magazin so attraktiv wie möglich wird, sollten Sie aktiv daran teilnehmen.

Bei folgenden Punkten können Sie sich aktiv an der Gestaltung des ATARImagazin's beteiligen:

1) Games Guide

Pokes und Lösungen (mit/ohne Zeichnung)

2) Tips & Tricks

Kleinere Tips oder Listings

3) Kommunikationsecke

Fragen, Antworten, Leserbriefe, Grüße , Zeichnungen oder was Ihnen sonst noch einfällt

4) Teilnahme am Preisausschreiben

5) Kleinanzeigen aufgeben

6) Am Programmierwettbewerb teilnehmen

Seien Sie aktiv, damit das ATARI magazin so wird, wie Sie es wollen!!!

Für jeden Beitrag sind wir dankbar!!!

Power per Post - PF 1640 - 7518 Bretten - Tel. 07252/3058

HIGHLIGHTS des Monats von PPP

"C:" - Simulator



Sind Sie Besitzer von Cassettensoftware und haben die langen Ladezeiten gehörig satt? Dann haben wir genau das Richtige für Sie. Die Wartezeiten sind nun vorbei!

Der "C:"-Simulator, ermöglicht es Ihnen, Ihre Cassettensoftware auf Diskette zu kopieren und dann diese sofort griffbereit zu haben.

Ca. 90% aller Cassettenprogramme lassen sich auf Diskette bannen. Es besteht sogar die Möglichkeit, mehrere Programme auf einer Diskette unterzubringen und diese über ein Menü anzuwählen.

Desweiteren bietet Ihnen diese ausgereifte Software auch ein spezielles Kopierprogramm.

Best.-Nr. AT 80 DM 19,90

Die Qtec-Maus

Der große Vorteil dieser Maus liegt darin, daß sie für einen Atari ST, einen Amiga, einen Amstrad PC und natürlich für den XL/E verwendbar ist. Für die unterschiedlichen Computer sind Adapterkabel vorhanden. Die ergonomische Form der Maus liegt gut in der Hand. Die Kanten und Ecken sind gerundet, die Höhe ist etwa die Hälfte einer original ST-Maus. Auch die zwei, an der Frontseite angebrachten Präzisionstaster, sind höchst Benutzerfreundlich und sehr leichtgängig. Die Lauf- oder Gleitfähigkeit der Maus ist sehr präzise.

Best.-Nr. AT 165 DM 59,-

DTP: WASEO-Publisher

Das neue deutsche DTP-Programm der Superlative. Mit diesem Programm machen Sie Ihren Atari zur Druckerei. Ob Glückwunschkarten, Briefpapier, Plakate oder eine ganze Zeitschrift, alles können Sie herstellen. Desktop Publishing zum kleinsten Preis. Zum Lieferumfang gehört die WASEO-Programmdiskette, die PD 102 B mit tollen Bildmotiven und eine ausführliche, deutsche Anleitung. Mit dem WASEO-Publisher erwerben Sie ein deutsches Qualitätsprodukt.



Best.-Nr. AT 168 DM 34,90

LOGISTIK!

Endlich einmal wieder ein technisch erstklassig programmiertes Knobelspiel, das die Köpfe zum Rauchen bringt. Eine Super-Umsetzung des AMIGA-Suchtspiels 'LOGICAL', das auf dem Atari nicht zu realisieren schien, ist nun erhältlich. Hier einige Features: geschicktes Einsetzen von Rasterfarben, das es ermöglicht, scheinbar mehr als vier Farben in GRAPHICS 15 darzustellen; DLIs, die dafür sorgen, daß mehr als 4 PLAYER auf dem Bildschirm zu sehen sind; keine Charakter-Grafik, sondern ein Spiel in GRAPHICS 15, das viel mehr und komplexere Bewegungen zuläßt; 99 Levels, die das Spiel bestimmt nicht langweilig werden lassen!

Best.-Nr. AT 170 DM 29,80

Der Graf von Bärenstein

Das neue Strategiespiel mit ausgezeichneter Grafik und toller Musik. Erobern Sie Ihr Land wieder zurück, indem Sie mit viel Geschick und Planung die Armeen Ihres Feindes Knatzbert besiegen. Auch die Auswahl der richtigen Ehefrau kann sich positiv auf Ihr Vorhaben auswirken. Ein komplexes Strategiespiel mit viel Pfiff.

Best.-Nr. AT 167 DM 24,90

SHOGUN Master

Shogun Master ist dem Brettspiel Shogun von der Spielefirma Ravensburger nachempfunden. Für alle die dieses Spiel nicht können, hier nun eine kleine Erklärung: Es können 2 Spieler, 1 Spieler gegen den Computer oder der Computer gegen sich selbst spielen. Ziel des Spieles ist es entweder, dem Gegner so viele Steine zu schlagen, bis er nur noch 2 Steine hat, oder man versucht, den Shogun-Stein des Gegners zu fangen (bzw. matt zu setzen). Bewegen kann sich ein Stein um genau soviele Felder, wie die Zahl auf ihm anzeigt (diese Zahl ändert sich mit jedem Zug, und kann zwischen 1 und 4 liegen). Bei jedem Zug darf nur einmal die Richtung gewechselt werden. Jetzt aber genug der Erklärungen. Probieren Sie einfach dieses hervorragende Spiel selbst einmal aus.

Best.-Nr. AT 107 DM 24,90

POWER PER POST, PF 1640, 7518 BRETTEN, TEL. 07252/3058